n° 37

JEUX & STRATEGIE

ISSN 0247-1132
18 F

TOUS LES DEUX MOIS

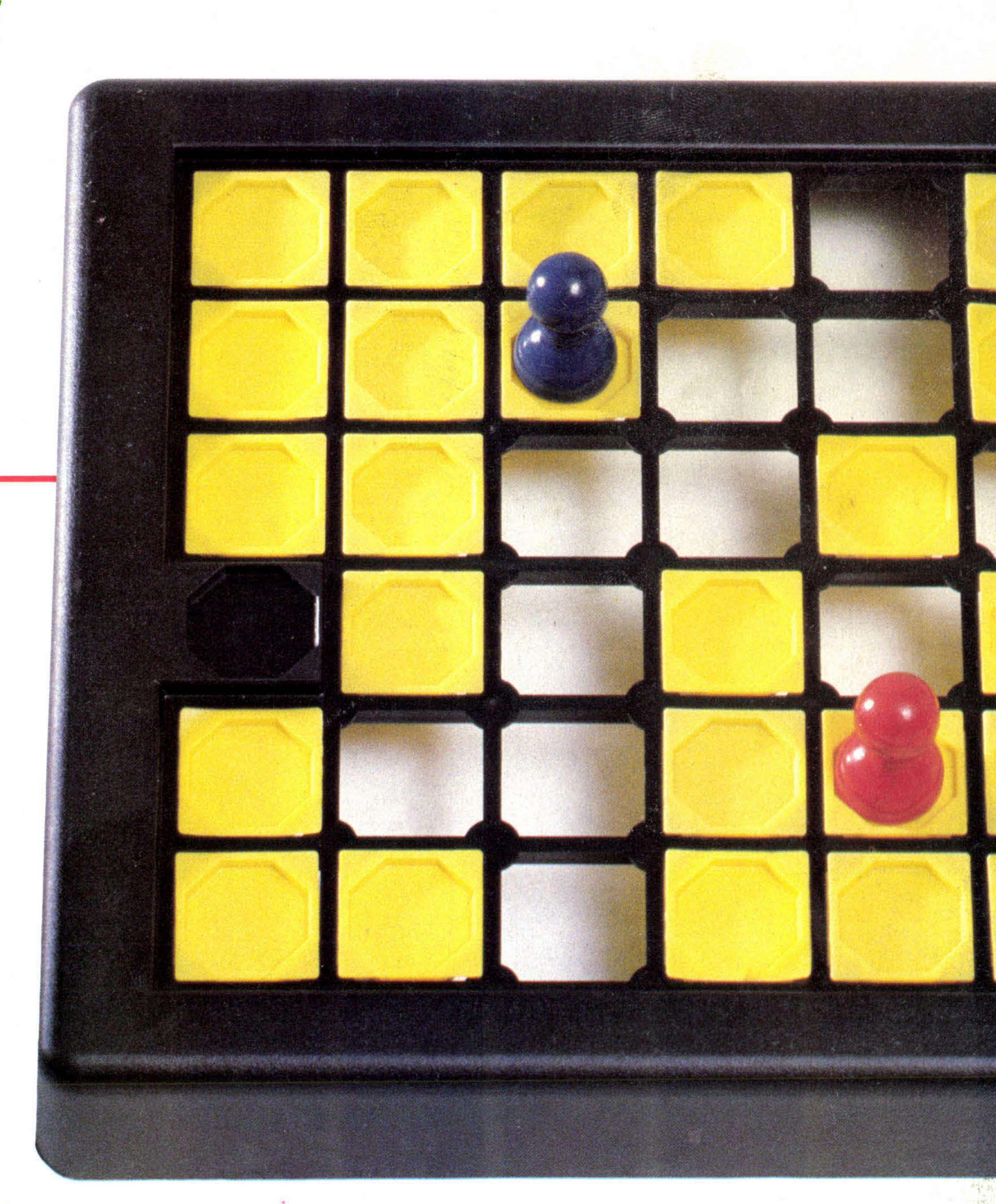
JEU D'AVENTURE
LA PLANETE ENGLOUTIE

TELEMATIQUE
LES JEUX VIDEO DE DEMAIN

BLOCAGES
QUINZE JEUX ORIGINAUX POUR DE NOUVELLES STRATEGIES

LE GRAND JEU INEDIT EN ENCART
LA GUERRE DES GANGS A PARIS

CONCOURS 85
LES RESULTATS COMPLETS



JEUX & STRATEGIE

1986	L	Ma	Me	J	V	S	D	L	Ma	Me	J	V	S	D	L	Ma	Me	J	V	S	D	L	Ma	Me	J	V	S	D	L	Ma	Me	J	V	S	D	L
JANVIER			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
FEVRIER						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28			
MARS						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
AVRIL		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
MAI				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
JUIN							1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
JUILLET		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
AOUT					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
SEPTEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30						
OCTOBRE			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
NOVEMBRE						1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
DECEMBRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31					
JANVIER				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		

1986 JEUX & STRATEGIE

VOUS OFFRE UN AN D'AVENTURES ET DE JEUX !

Grâce à notre calendrier magique, chaque jour de l'année, une nouvelle aventure commence !
Partez de la case du jour.
Vous avez 10 points de stratégie, 10 points de connaissance, 10 points de chance et 10 points de logique. Votre but ? Atteindre le 31 décembre en ayant doublé toutes ces capacités.
Pour cela vous progressez dans le temps en choisissant à chaque fois l'un des déplacements suivants :
— vous avancez d'une semaine exactement ;
— vous avancez selon votre capacité de déplacement. Avant de commencer, lancez deux dés. La somme obtenue sera votre capacité de déplacement. Elle restera identique tant que vous ne tomberez pas sur une case "dé". Mais quand cela vous arrivera, vous lancerez à nouveau deux dés et vous obtiendrez votre nouvelle capacité de déplacement...
— vous avancez d'un mois entier. C'est facile, il suffit de "descendre" d'une case ;
— vous reculez d'un mois entier. Il suffit de "monter" d'une case.
Durant votre aventure, vous avez le droit de remonter ainsi le temps dans le passé un nombre de fois égal au numéro du mois. En partant par exemple du mois de mars, vous disposerez de trois retours dans le passé. Attention, vous ne pouvez en aucun cas revenir à une date antérieure à votre jour de départ.
Vous devez également franchir, comme les autres, les jours "fictifs" par exemple, les huit cases séparant le 31 janvier du 1er février ! Mais à chaque fois que vous vous arrêterez sur l'un d'eux, vous dépenserez un point de "voyage dans l'imaginaire". Et au début, vous n'en avez pas ! Vous devrez donc les acquérir comme les points de capacité. Sur chaque case où vous vous arrêterez, le symbole vous indiquera en effet les conséquences de votre passage.

vous gagnez 1 point de stratégie

vous perdez 1 point de stratégie

vous gagnez 1 point de connaissance

vous perdez 1 point de connaissance

vous gagnez 1 point de chance

vous perdez 1 point de chance

vous gagnez 1 point de logique

vous perdez 1 point de logique

lancez les 2 dés : leur somme vous donne votre nouvelle capacité de déplacement.

vous gagnez 1 point de "voyage dans l'imaginaire"

vous perdez 1 point de "voyage dans l'imaginaire".

Avec Jeux & Stratégie, vous gagnez 2 points dans la capacité de votre choix, ou en "voyage dans l'imaginaire".

Vous avez perdu votre "Jeux & Stratégie". Retirez-vous 2 points dans la capacité de votre choix.

Avancez d'un mois. Vous "descendez" d'une case.

Vous avez gagné lorsque vous arrivez au 31 décembre en ayant, au moins, doublé toutes vos capacités.
Vous avez perdu lorsque vous arrivez au 31 décembre sans avoir doublé toutes vos capacités, si vous êtes bloqué avant, ou si vos points tombent en dessous de zéro dans l'une de vos capacités ou en "voyage dans l'imaginaire".
Evidemment, le jeu devient de plus en plus difficile au fur et à mesure que l'on approche de la fin de l'année. Cependant, à partir du 27 novembre, vous avez le droit d'explorer le mois de janvier 1987 avant de repasser triomphalement, nous l'espérons, à la Saint Sylvestre !
Bonne chance et ... meilleurs voeux!



ET TOUJOURS
LA MAGIE DU CHOIX
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français.
Une multitude de scénarios pour D & D et AD & D (dont beaucoup en français).
Et bien sûr, plus de 2 500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...).

LA CLEF DE CET UNIVERS : LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS
Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

TOUS LES JEUX DE ROLE EN FRANÇAIS

DETECTIVE CONSEIL	235 F
APPEL DE CTHULHU	190 F
BASTON	190 F
CHRONIQUES DE LINAÏS	185 F
DONJONS & DRAGONS BASE	170 F
DONJONS & DRAGONS EXPERT	170 F
EMPIRE GALACTIQUE	85 F
LES FRONTIÈRES DE L'EMPIRE	85 F
FÉERIE	195 F
FONDATION : LE NIL	240 F
L'OEIL NOIR GALLIMARD	110 F
LÉGENDES (règles)	115 F
LÉGENDES CELTIQUES	75 F
LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS	185 F
MALÉFICES	170 F
MAGIKON	145 F
RÊVE DE DRAGON	150 F
STAR FRONTIÈRES	210 F

TOUS LES JEUX DE ROLE USA AND UK

AD&D WG6 ISLE OF APE LEV. 18	75 F
AD&D UK7 DARK CLOUDS GATHER LEV. 9	75 F
AD&D T1-T4 TEMPLE ELEMENTAL EVIL LEV. 1-8	150 F
AD&D DL9 DRAGON OF DECEIT	75 F
AD&D LANKHMAR: CITY OF FRITZ LIEBER	140 F
AD&D ART ON DONGEON AND DRAGONS	150 F
AD&D ORIENTAL ADVENTURES (DMG)	160 F
AD&D UNEARTHED ARCANA (PLAYER 2)	150 F
TOLKIEN QUEST LEGEND WEATHERTOP	40 F
TOLKIEN QUEST NIGHT OF THE NAZGUL	40 F
MIDDLE EARTH-GOBLIN GATE	85 F
MIDDLE EARTH-THIEVES OF THARBAD	85 F
MERP CAMPAIGN-RIDERS OF ROHAN	135 F
SPACE MASTER-AKAISHA OUT STATION	60 F
STORMBRINGER	295 F
STORMBRINGER COMPAGNON	160 F
STORMBRINGER DEMON MAGIC	160 F
STORMBRINGER STEALER OF SOULS	90 F
ELFQUEST RPG	295 F
ELFQUEST-SEA ELVES	90 F
PARANOIA-BLACK BOX BLUES	95 F
PARANOIA-SEND IN THE CLONES	95 F
TWILIGHT 2000-BLACK MADDONA	110 F
GOLDEN HEROES-QUEEN VICTORIA	45 F
INDIANA JONES-THE FOUTH NAIL	70 F
TOON 3-SILLY BLUFF	75 F
LONEWOLF 7-GREY STAR THE WIZARD	30 F
CAR WARS-DE LUXE	250 F
CAR WARS-STREET FIGHTER	90 F
ROLEMASTER ICE	375 F
RUNEQUEST III NEW BOXED	450 F
MONSTER COLISEUM RQ3	210 F
VIKINGS RQ3	265 F
ET LES AUTRES	

JEUX DE SIMULATION

ADV. SQUAD LEADER RULES	475 F
ADV. SQL MODULE 1 BEYOND VALOR	470 F
WAR IN THE PACIFIC WG	495 F
MOSBY'S RAIDERS (SOLO WG)	240 F
WARRIOR KNIGHTS	150 F
FIRE POWER (SOLO AVH)	280 F
SARRAZINS	180 F
TALISMAN 2ND EDITION	150 F
JERUSALEM (en français)	140 F
RAILWAYS RIVALS (en français)	150 F
CRY HAVOC (en français)	165 F
SIEGE (en français)	165 F
SAMOURAÏ BLADES (en français)	165 F
NATO 3WW (en français)	335 F
AMBUSH SOLO (en français)	335 F
MOVE OUT SC. AMBUSH (en français)	180 F
VIETNAM (en français)	295 F
1809 LE DANUBE (en français)	255 F
FLAT TOP PACIFIC 1945 (en français)	305 F

Bon de commande à L'ŒUF CUBE
24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
.... TEL. ....
CP. .... VILLE ....

DESIGNATION	PRIX
....	....
....	....
....	....
....	....
Participation aux frais de port et d'emballage	25 F
TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 35 F



sommaire n° 37

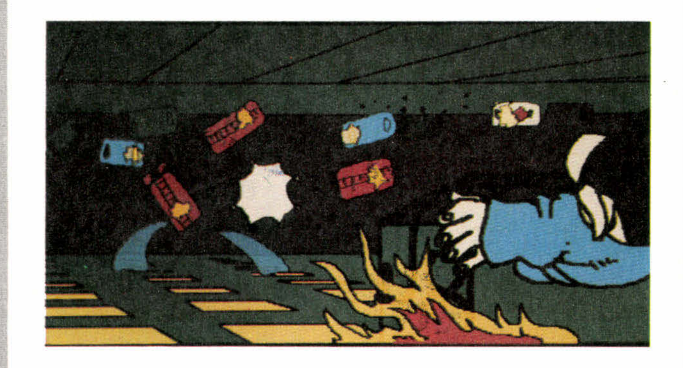
JEUX & JOUEURS

CASSE-TETE

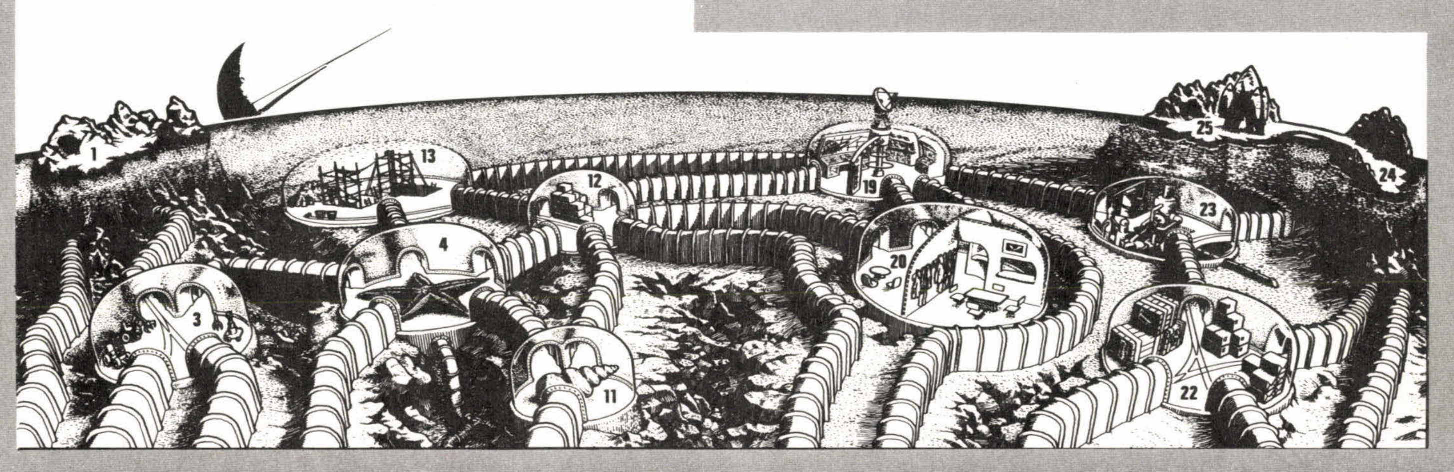
STRATEGIES

MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault, François Pingaud et Laurent Schwartz



LUDOTHEQUE



LE PION D'OR 85/86

Un grand cru pour notre traditionnel concours d'invention de jeux. Plusieurs projets de grand intérêt et un lauréat exceptionnel. Bravo !

Ce matin froid de décembre, les vaillants membres de l'équipe de J&S se retrouvent au Centre Culturel de Boulogne-Billancourt. Aujourd'hui, ils vont décerner le Pion d'Or de J&S, cuvée 1985 ! Quelle angoisse ! Et dire que chaque année, nous recommençons !... Mais non, nous ne sommes pas maso ! Les jeux, nous, on aime ça !

Au fait, pourquoi un Pion d'Or ? Pourquoi ce rituel ? Car, c'est vrai, le Pion d'Or est devenu une institution. Pensez donc, c'est le sixième du nom qui va être choisi ! Il a été créé avant même que J&S soit né ! En décembre 1979...

Pierre Berloquin, ludographe bien connu, et Simon Monceau créent au Centre Culturel de Boulogne Billancourt le premier concours international de créateurs de jeu indépendants, dans le cadre du Festival du jeu de société.

Et déjà, Alain Ledoux notre futur rédacteur en chef, fait partie du jury.

Soixante-quatorze projets concourent. Des maquettes en provenance des quatre coins de la France, de la Suisse, de Belgique... Un succès ! Alain Ledoux, dans la fébrilité de la naissance de *J&S,* crée un prix ! Il récompensera le meilleur jeu de stratégie inventé par un créateur indépendant.

Ainsi, le premier Pion d'Or est décerné à *Jeu de blocage* créé par Roger Sauny Cohen (J&S n° 1). Nous espérions déjà que les éditeurs sauteraient sur l'occasion ! Naïfs que nous étions ! Notre prix n'eut aucun écho. Mais, qu'à cela ne tienne, nous persévérions.

En 1980, nous désignons (avec deux mois de retard) le Pion d'Or 80. C'est *Etoiles Filantes* de Victor Lucas qui remporte nos suffrages. La simplicité des règles et l'originalité du mécanisme nous séduisent... et séduiront les éditeurs, pensons-nous ! Hélàs, *Etoiles Filantes* (peut-être est-ce un mauvais titre ?) a filé tout droit lui aussi dans les placards... aux grands regrets de l'inventeur... et des nôtres !

Ce n'est pas faute de l'avoir présenté aux maisons d'édition ! Non, décidément, cette récompense n'attire pas vraiment les éditeurs de jeux !

1981, Boulogne-Billancourt organise à nouveau son concours d'inventeurs de jeux. *J&S* le rejoint définitivement. Cette année-là, *J&S* récompense un "nouveau" jeu : un jeu de simulation. C'est *Fief* de Philippe Moucheboeuf et Jean-Pierre David. Beaucoup d'idées originales, une règle riche, même si elle souffre encore de quelques défauts... C'est une nouvelle forme de jeu de stratégie qui nous emballe. Un éditeur s'intéresse -enfin- au Pion d'Or . C'est International Team France. Mais les contacts sont longs.

Mais en janvier 84, I.T. France présente au Salon du Jouet de Paris — et de Milan — *Fief,* Pion d'Or 81 de *J&S !* Enfin une première victoire... presque à l'arraché !

Le Pion d'Or 82 est décerné entre-temps ! C'est : *Ascension,* l'oeuvre d'un jeune professeur d'histoire bourré d'idées, Rémy Durrens, de la région bordelaise, comme Philippe Moucheboeuf, d'ailleurs. Le matériel, des cubes, surprend et effraye plus d'un éditeur. Quoi, de la stratégie dans des cubes en bois ? Trop cher, trop "enfantin"... Bref, Rémy Durrens, de guerre lasse, fait un pied de nez à tous les éditeurs et crée avec quelques amis une petite SARL. C'est la naissance de Ludonirique.

Mais le (petit) miracle s'accomplit : *Ascension* se fait connaître et la toute jeune société survit. Elle édite même un deuxième jeu en 1985 : *Rail,* toujours de Durrens. Et bientôt même un troisième... Chut ! C'est encore un secret ! Et Rémy travaille encore. Chaque année il soumet au jury du Concours de Boulogne-Billancourt une de ses créations. Cette année, son *Krakatoa* a obtenu un prix spécial "jeunes" (voir ci-contre) !

Le Pion d'Or 1983 récompense *Le manipulateur* de Jacques Fradkine. De la stratégie pure. Un régal. Le matériel sobre (un quadrillage et 290 pièces !), mais une règle magnifique que nous vous avons soumis, d'ailleurs ! Le jeu reste lui aussi dans les cartons. Dommage, vraiment !

Le Pion d'Or 84 est décerné au *Gang des Traction-avant* de Serge Laget et Alain Munoz. Vous connaissez l'histoire, vous qui avez lu le n° 33. Devant le succès de *Fief...* I.T. France repart à l'aventure du Pion d'Or... Il sort en juillet 85... et c'est déjà un succès... 8 000 boîtes vendues !

Et nous arrivons au Pion d'Or 85.

Que par cette froide journée de décembre nous devons choisir... Voici déjà plusieurs jours que les jeux sont préparés, analysés et... testés une première fois. Grâce à l'équipe du Centre Culturel de Boulogne-Billancourt et notamment au dévouement de Marine Granger, tout est en place pour l'ultime sélection. A ce stade, il ne reste plus vraiment qu'une dizaine de jeux en compétition. Mais scrupuleusement, nous effectuons un dernier tour des tables. Mais, inévitablement nos derniers scrupules s'envolent. Un jeu qui



Les très sérieux (??) membres du jury ne sont plus que des joueurs passionnés. C'est gagné !

Armada nous a enthousiasmés. Editeurs, à vous de jouer !



ne nous a pas accroché au premier abord est rarement "repéché". La première impression est (presque ?) toujours la bonne. En pratique, c'est "l'envie de jouer".
Concrètement ? Trois critères doivent jouer un rôle plus ou moins déterminant...
— L'idée: elle doit être originale ! Il est vrai qu'il n'est pas facile d'innover. Un jeu de lettres ? "Améliorer" en simplifiant ou compliquant le Scrabble, par exemple, ne risque guère de nous enthousiasmer ! Chaque année, nous autres, notamment l'éditeur éventuel.
— La maquette: peut-être est-ce injuste, mais il faut bien avouer qu'on a plus envie de jouer sur un "beau" jeu que sur un vague schéma... Cela signifie pour beaucoup d'entre vous un investissement en temps et en... argent, peut-être. Mais répétez-vous bien que le soin apporté à la présentation d'un jeu est très important. Les gens de marketing diraient "un acte de vente" !...
Mais la nuit va tomber : le verdict aussi... Chacun de nous


Maillac Rea.

Très remarqué, Ambition, qui a reçu le Dé d'Or.

y avons le droit à la énième variante...
Enrichir un mécanisme peut, certes apporter une stratégie nouvelle. *Hexalbi* par exemple, de Albert Gubeli, est un jeu de liaison à la manière de *Hex,* mais dont les pièces constituent des boucles: pas de blocage, mais un cheminement complexe... et tactique. C'est bien et en plus c'est beau !
— Les règles: là, nous sommes intransigeants. Comme le seront l'éditeur et, évidemment, le consommateur ! Il faut qu'elles soient claires, précises et concises. "Qui se conçoit clairement, s'annonce clairement" dit le proverbe. Adoptez-le comme devise. Simplifiez au maximum, quitte à ajouter des règles optionnelles... Rien ne vous empêche d'expliquer votre mécanisme par des diagrammes. Bien au contraire !
Et, surtout, pas trop longues. Combien de fois, avons-nous été "paralysés" devant un paquet de feuilles de règles, sans avoir la moindre idée du jeu avant le douzième feuillet...
Mais les jeux de simulation ? Peut-être. Dans ce cas, présentez un "résumé" des règles en deux feuillets. Nous vous le répétons tous les ans ! Cela vous oblige à bien "cerner" votre jeu et vous permet d'accrocher le "testeur". Nous... et les annonce, explique. Cette fois, pas de problème, le Pion d'Or 85 de *J&S* couronne à l'unanimité *Armada* de Philippe Des Pallières et Patrice Pillet. Deux parisiens, étudiants aux Arts décoratifs. Leur jeu soulève l'enthousiasme de tous. C'est un jeu comme nous les adorons. C'est-à-dire un jeu "complet". Le but est simple: vaincre les armées ennemies. Mais quelles armées ? Comment ?
Au début, chaque joueur n'est qu'un pauvre Roi nu disposant dans sa capitale d'un peu d'or. Il devra planifier la construction de ses navires et lever des troupes. Bonjour la gestion ! Puis lancer des expéditions vers les territoires vierges. Là, c'est l'aventure ! Il suffit de se baisser pour ramasser l'or... un fois qu'on a vaincu les tribus indigènes ! Nous sommes alors en plein jeu d'aventure. De l'or, pourquoi faire ? Mais construire de nouveaux navires et enrôler des troupes fraîches, bien sûr. Tout ça pour massacrer vos adversaires, évidemment.
Combats navals, batailles terrestres... nous ne sommes plus loin du wargame. Magnifique ! Beaucoup de stratégie, un zest de hasard... Ah, quel régal !
Tiens, moi, je serais éditeur, je n'hésiterais pas une seconde !

Maryse Raffin

CONCOURS INTERNATIONAL DES INVENTEURS DE JEUX INDEPENDANTS

Soixante-quatorze maquettes ont été présentées à ce 6e concours organisé par la ville de Boulogne-Billancourt. Manifestation à laquelle *J&S* s'est toujours associée d'ailleurs.
Récompenses de la cuvée 85 :
• Gobelet d'or de Boulogne-Billancourt à *Diabolos* de Jean-Claude Rosa (71 Tramayes). Jeu de retournement de pièces tétractiques.
• Gobelet d'argent de Boulogne-Billancourt à *Hexalbi* de Albert Gukeli (Suisse). Jeu de liaison où les pièces forment des boucles. Fascinant !
• Dé d'or de la Fédération Française des jeux de société à *Ambition* de Gilles Monnet et Yves Hirchseld, (78 St Germain en Laye) : créer son entreprise et embaucher son personnel pour acheter, produire et bien sûr vendre... du chocolat.
• Pion d'or de J&S à *Armada* de Philippe Des Pallières et Patrice Pillet (Paris).
• Coupes de la ville de Boulogne-Billancourt à :
— Labyrinthe de Claude Sagret (Paris) : un parcours à découvrir et à modifier.
— *Krakatoa* de Rémy Durrens (24 Nineyrolles). Spécial jeunes.
Mentions spéciales du jury accordées à quatre jeux :
— *Spéculateurs* de Victor Lucas (77-Lizy).
— *Psychok* de Philippe Jolibois (25-Besançon).
— *Le 16 de Der* de Christian Durand (92-Fontenay aux Roses) .
— *Quadrumane* de Claude Leroy (54-Villers la Montagne).
A tous ces lauréats nos sincères félicitations. Et nous souhaitons bien sûr bientôt retrouver leur oeuvre dans les rayonnages des boutiques...

LE GANG... ATTAQUE PARIS

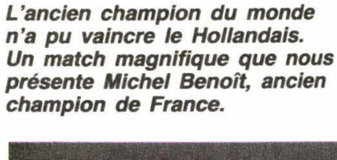
Un mystérieux carton circulait dans Paris courant décembre... Il était question d'un rendez-vous Quai des Orfèvres ! Quelque trente Traction-avant convoyaient des personnes Place de la Concorde... La surprise, *International Team* et *Jeux & Stratégie* présentaient « au tout Paris » de la presse, *le Gang des Traction-avant !* Serge Laget et Alain Munoz avaient fait le déplacement de Lyon tout exprès ; et le comédien André Pousse, connu pour ses rôles de gangsters, avait délaissé les studios pour « animer » la soirée.



Un an après... des auteurs heureux. Edité, le Plon d'Or 84/85 est présenté à la presse. Il ne manquait même pas les « Traction ».

ECHECS : LE DERNIER CANDIDAT

Ian Timman est le seul occidental encore dans la course au titre mondial. Sur son chemin, cinq Soviétiques...



L'ancien champion du monde n'a pu vaincre le Hollandais. Un match magnifique que nous présente Michel Benoît, ancien champion de France.

Le tournoi des Candidats qui s'est déroulé à Montpellier du 12 octobre au 3 novembre dernier (voir *J&S* n° 36) devait, rappelons-le, désigner quatre joueurs pour la suite du prochain cycle du championnat du monde. Comme deux concurrents partageaient la fatidique quatrième place, juste un demi-point derrière Youssoupov (le vainqueur au départage du trophée GMF-FNAC), Vaganian et Sokolov, un match s'imposait. Cette rencontre opposant l'ex-champion du monde Mikhaïl Tal au champion hollandais Ian Timman a finalement eu lieu à Montpellier, non sans que les organisateurs locaux aient eu à faire preuve de fermeté et d'intransigeance face au désormais trop célèbre président de la F.I.D.E, Florencio Campomanès. Celui-ci prétendait en effet, contrairement aux termes des contrats précédemment signés mais conformément à une attitude répétée et détestable, proposer à d'autres horizons ce superbe match mettant aux prises d'une part le joueur sans doute le plus fascinant de toute l'histoire des échecs - le « magicien de Riga », le « sorcier des échecs » —, d'autre part l'unique représentant de l'Occident, numéro 3 mondial après Kasparov et Karpov.
Programmé en six parties, le match se tint du 2 au 9 décembre dans l'un des salons de la nouvelle Mairie du Polygone et donna lieu à une empoignade magnifique. A 34 ans, Timman se trouve au sommet de son art, tandis que Tal, malgré ses 48 ans et surtout une santé précaire, que l'on avait même aperçu arrivant à Montpellier avec une canne (vision tout à fait cruelle), abordait la rencontre avec un moral de gagneur.
D'après le système de départage du précédent tournoi, un résultat nul suffisait à Timman pour se qualifier. Tal ne cessa d'attaquer... et d'assurer le spectacle. Quelques détails significatifs montrent à quel point les parties furent animées et passionnantes : six débuts différents furent employés, dont trois du pion-Roi ; une seule partie vit les deux protagonistes roquer ; il n'y eut que deux séances d'ajournement, d'ailleurs fort brèves, qui ne firent que confirmer des résultats déjà pratiquement acquis. Pour son malheur, Tal perdit la 2e partie face à un Timman remarquablement préparé. Il lui fallait donc l'emporter deux fois lors des quatre dernières parties, sans toutefois perdre à nouveau. Tal ne peut signer une victoire que dans la 5e partie et la rencontre s'acheva sur le score de 3-3 : c'est donc Timman qui affrontera dès ce mois-ci Arthur Youssoupov.
Un authentique génie du « noble jeu » se trouve donc éliminé, mais au moins la course au titre suprême ne se réduira pas désormais à un huis clos entre Soviétiques... Merci Misha, et bonne chance Ian ! Voici le texte des deux parties s'étant soldées par un résultat positif. Entre parenthèses le temps de réflexion cumulé, en minutes, pour chacun des joueurs. Rappelons que chacun dispose de 2 h 30 pour jouer 40 coups.

2e partie du match
Blancs : Timman ; Noirs : Tal
Gambit - Dame accepté

1. d4, d5 ; 2. c4, d×c4 ; 3. e4 (5), **e5** (3) ; **4. Cf3, e×d4** (5) ; **5. F×c4** (8), **Fb4+ ; 6. Cbd2** (9), **Cc6** (7) ; **7. 0-0** (10), **Df6** (9) ; **8. e5** (24), **Dg6** (14) ; **9. Ch4** (39), **Dg4 ; 10. Cdf3, Fe6** (47) ; **11. h3** (47), **De4 ; 12. Fd3 !** (58), **Dd5 ; 13. Cg5 !** (76), **Fe7** (76) ; **14. Fe4** (85), **Dd7** (77) ; **15. C×e6** (88), **D×e6** (15... f×e6 ? ; **16.** Dh5+ et si 16. ...g 6; **17.** C×g6) ; **16. F×c6+** (99), **b×c6** (98) ; **17. D×d4**



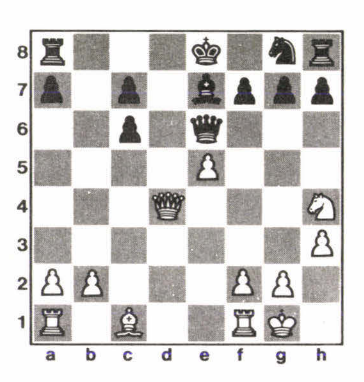


Diagramme 1 : *après 17. D×d4*

(leur avance de développement ainsi que l'embarras qu'éprouvent les noirs à sortir le Cg8 assurent aux blancs un net avantage).

17. ...Td8?! (17. ... Dd7 ! ?) **18. Da4** (100), **Fc5 ; 19. Dc2** (109). (19. Cf5 ! était très fort 19. ...D×f5 ; 20. D×c6+, Td7 ; 21. D×c5)



Après la deuxième partie, les deux champions à l'analyse.

19. ...Td5 (103) ; **20. b4 !** (114), **Fd4 ? !** (106)
(20. ...Fb6, indiqué par Tal après la partie, était indispensable).
21. Cf5 ! (120), **F×e5** (112) ; **22. Te1** (menace 23. C×g7+)
22. ...Rf8 (124) ; **23. Fb2** (128), **D×f5** (une liquidation ingénieuse mais qui ne sert qu'à aboutir à une finale clairement perdante).
24. D×f5, Fh2+ ; 25. R×h2, T×f5 ; 26. Tad1 (menace mat. Tal doit échanger sa seule pièce développée, après quoi son aile-Dame se trouve condamnée).
26. ...Td5 (131) ; **27. T×d5** (133), **c×d5; 28. Tc1** (134) **Abandon.**

5e partie du match
Blancs : Tal ; Noirs : Timman
Défense Française

1. e4 (4), **e6** (1) ; **2. d4** (10), **d5 ; 3. Cd2** (14), **Cf6** (2) ; **4. e5** (15), **Cfd7 ;** 5. **c3** (16), **c5** (2) ; **6. Fd3** (17), **Cc6; 7. Ce2, c×d4 ; 8. c×d4, f6** (3) ; **9. e×f6** (19), **C×f6; 10. Cf3** (27), **Fd6** (4) ; **11. Ff4** (28). (11. 0-0 est plus habituel)

11. ...F×f4 (29) ; **12. C×f4, Da5+; 13. Dd2** (46), **D×d2+; 14. R×d2, 0-0** (30) ; **15. The1** (48), **Ce4+!?** (36)

(opte pour une suite menant au gain d'un Pion, mais au détriment d'une certaine initiative blanche en finale).

16. F×e4, T×f4; 17. Fd3, C×d4 (40) ; **18. Re3** (49), **C×f3; 19. R×f4** (50), **C×e1; 20. T×e1, Fd7** (45); **21. Re5** (54).

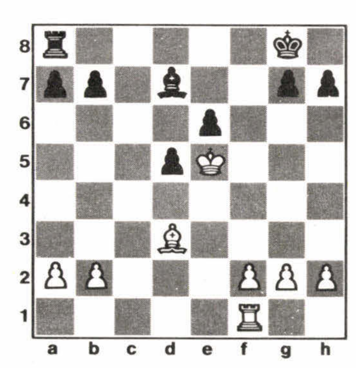
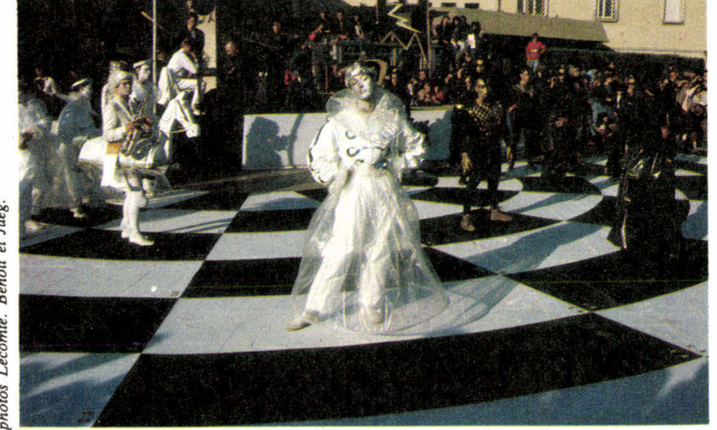


Diagramme 2 : *après 21. Re5* (en échange du Pion les blancs jouissent d'une position prometteuse : Roi hyper-actif, bon Fou contre mauvais Fou, aucune faiblesse. Néanmoins un jeu précis aurait permis aux noirs d'annuler. Dorénavant Timman va commettre plusieurs inexactitudes).

21. ...a6 (50) ; **22. Rd6** (94), **Fb5 ; 23. F×b5, a×b5; 24. T×e6** (95), **d4** (56) ; **25. Te2** (96), **d3** (58) ; **26. Td2, Tc8 (59) ; 27. b4** (105) (le Pion de la victoire !).
27. ..Tc2 (85) ; **28. T×d3** (107), **T×a2 ?**
(peut-être la faute décisive. 28. ...T×f2 était encore correct)
29. Tf3 ! (109), **Tc2** (87) ; **30. Tf5!** (112), **b6** (102) ; **31. h4** (121), **Tc4 ; 32. T×b5, T×h4; 33. g3** (132), **Td4+** (110) ; **34. Rc7** (138), **Rf7** (112) ; **35. R×b6** (140), **Rf6** (114) ; **36. f4** (143), **h6** (122) ; **37. Ra5** (144), **Td3** (126) ; **38. g4, Ta3+** (130) ; **39. Rb6, Tf3** (132) ; **40. Tf5+** (145), **Re6** (133) (là encore 40. ...Re7 était plus résistant. Le 41e coup blanc fut mis sous enveloppe).
41. b5, g6; 42. Tc5, T×f4; 43. Tc6+, Rf7; 44. Rc7 Abandon.

Michel Benoît

Echecs-spectacle à Montpellier : une dame à prendre ?



photos Lecomte. Benoît et Jaeg.

CHAMPIONNAT DU MONDE PAR EQUIPES

C'est à Lucerne, en Suisse, que s'est déroulée cette nouvelle épreuve, opposant dix équipes sélectionnées pour leurs résultats aux dernières Olympiades ou au Championnat des Continents. Les trois premières places ne réservèrent aucune surprise : l'URSS, avec l'ex-champion du monde Anatoly Karpov au premier échiquier, l'emportait facilement devant la Hongrie et l'Angleterre. En revanche, la quatrième place fut disputée jusqu'à la dernière minute. Finalement, c'est la France pourtant qualifiée in extremis grâce au forfait des Etats-Unis qui l'emporte au départage devant la Roumanie, à la surprise générale.

Il semble désormais que les Français soient sortis de l'ombre et puissent être capables de rivaliser avec les plus grands. Depuis un an, ils ont réalisé des performances remarquables : 7e aux Olympiades de Thessalonique et 5e au championnat du monde universitaire. Cette quatrième place de Lucerne confirme donc bien l'implantation de la France au niveau international.

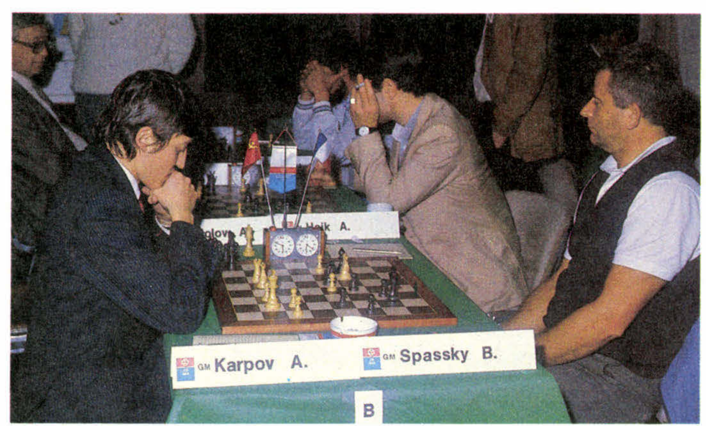
Pour ce championnat du monde, l'équipe s'était légèrement rajeunie : outre les « locomotives » habituelles (Spassky, Kouatly, Haïk, Sharif et Seret), figuraient Marc Santo-Roman et les deux plus jeunes Maîtres Internationaux français, Gilles Mirallès et Olivier Renet, respectivement 20 et 21 ans.

Mais ce résultat par équipes ne fut pas la seule surprise ; en effet, pour la première fois dans l'histoire des échecs, un joueur français réalise une norme de Grand-Maître International. Ce joueur, c'est Aldo Haïk, 33 ans, qui avait déjà ouvert la voie au

Aldo Haïk, grand-maître ?



titre de Maître International en 1977.
Rappelons que pour être admis dans le monde très restreint des Grands-Maîtres, il faut généralement obtenir trois « normes », performances très précises dans des tournois de haut niveau. Après avoir réussi le premier tiers du chemin vers la plus haute distinction aux échecs, Haïk *« se sent maintenant capable d'accomplir le reste »...*



France-URSS : Spassky s'incline devant Karpov, mais Haïk réalise l'exploit de battre Sokolov.

Les résultats complets : chaque match se jouait sur six échiquiers, avec donc six points en jeu. On notera l'unique défaite de l'URSS contre la Hongrie (2,5-3,5) qui elle-même ne perdit que contre... la Chine !
Malgré ses défaites, la France marque tout de même 1,5 point contre la Hongrie et l'URSS (victoire de Haïk sur Sokolov et nulle de Seret avec Smyslov) et 2 points contre l'Angleterre. Des résultats qui auraient paru incroyables il n'y a pas si longtemps.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1. URSS		2,5	4	4,5	3,5	4	5	4,5	3,5	6	37,5
2. HONGRIE	3,5		3,5	4,5	4,5	3,5	2,5	3,5	4	5	34,5
3. ANGLETERRE	2	2,5		4	2,5	2	4	3,5	4	6	30,5
4. FRANCE	1,5	1,5	2		3	4,5	3,5	4	3,5	5	28,5
5. ROUMANIE	2,5	1,5	3,5	3		2,5	3,5	3	4	5	28,5
6. SUISSE	2	2,5	4	1,5	3,5		2,5	3,5	3	5	27,5
7. CHINE	1	3,5	2	2,5	2,5	3,5		3,5	3	5,5	27
8. ARGENTINE	1,5	2,5	2,5	2	3	2,5	2,5		4	5	25,5
9. RFA	2,5	2	2	2,5	2	3	3	2		4,5	23,5
10. AFRIQUE	0	1	0	1	1	1	0,5	1	1,5		7

Catherine Jaeg

SERET : ET DE QUATRE !

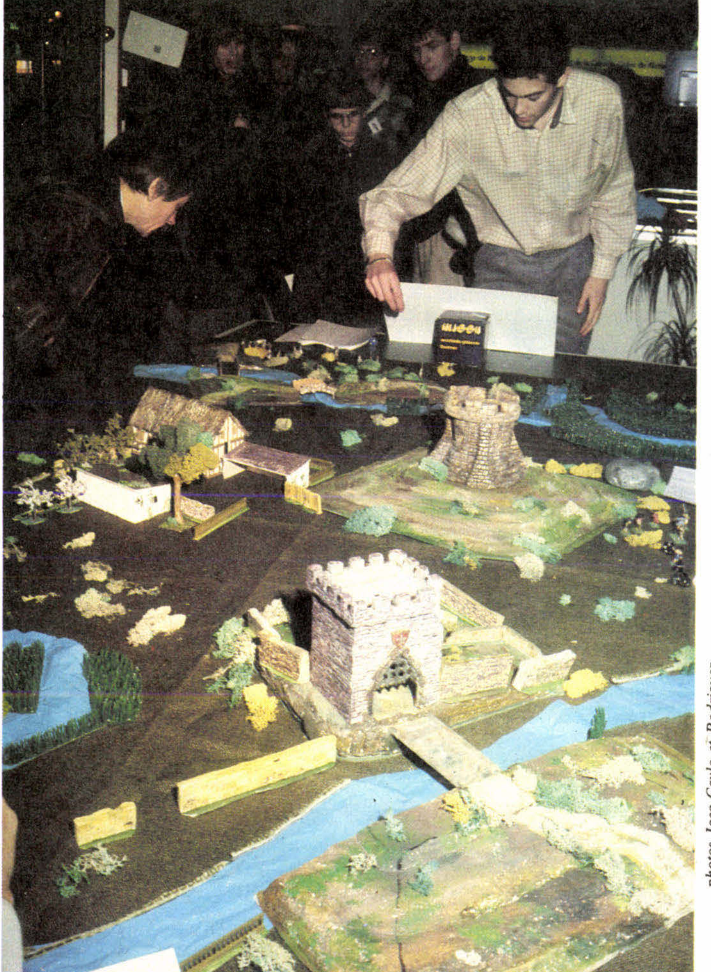
Jean-Luc Seret vient en effet de remporter son 4e titre de Champion de France.
A l'issue du National d'août dernier, il avait terminé à la première place, ex aequo avec Mehrshad Sharif. Un match en 4 parties devait départager les deux joueurs. Sharif était nettement favori puisqu'il n'avait perdu aucune partie lors des championnats de France et que lors du match de départage, un score égal lui suffisait pour l'emporter. Pourtant, il aura suffi de trois parties à Seret pour s'adjuger le titre. Après une nulle, il a en effet gagné les deux suivantes : deux points et demi qui lui garantissaient la victoire.
Bravo Jean-Luc ! Mais nous te rappelons que le record de César Boutteville est de 6 titres de champion de France !

ORGEVAL 85 : TROIS JOURS BIEN REMPLIS

Ce furent effectivement trois jours bien remplis que cette 4e Convention des jeux de rôle et de simulation qu'organisait la Librairie Le Cercle, au centre Art de Vivre à Orgeval les 9, 10 et 11 novembre dernier.
Et cette année encore, les fidèles étaient au rendez-vous. De plus, 85 a vu arriver de nouveaux-venus sur le marché. Il a donc fallu agrandir les espaces pour la présentation des jeux et pour les joueurs eux-mêmes... Durant ces trois jours, plus de 60 parties de jeux de rôle et de simulation ont pu être disputées réunissant aussi bien curieux de passage que passionnés...
Mises à part les absences (regrettées) de Transecom et d'International Team, tout le monde du jeu était présent, des clubs aux éditeurs. Ces derniers avaient bien entendu sous le bras leurs nouveautés... Ainsi Schmidt France, qui participait pour la première fois à cette Convention, avait présenté, en exclusivité, *L'oeil noir,* tout frais arrivé en France... Jeux Descartes présentait *Maléfices* et *Detective conseil ;* la NEF, *Rêve de dragon,* et Les Elfes, les nouveaux-venus d'Amiens, *Féerie.*
Les jeux de simulation et les



Ça castagne dans l'troquet avec Baston... et l'on reconstitue les guerres de Vendée « en chouan » le jeu...



photos Jaeg-Cayla et Rodriguez

wargames eux aussi étaient présents. Des nouveautés, grâce à Mazas Edition et Hexalor, avec *Wagram* et *Jérusalem ;* grâce à Green Games, avec *Eaux vives ;* grâce à Rexton, avec les versions françaises de *Siège* et *Cry Havoc* qu'il diffuse... Et bien sûr, les deux, déjà presque classiques, *Baston* et *Supergang*.

Le Dernier Cercle venu tout droit de Grenoble présentait sa série de modules pour JdR médiévaux-fantastique et Infojeux exposait sa nouvelle revue « 100% jeux de rôle »...



Ces deux-là, ils m'ont l'air un peu bizarres, tout de même...

En vedette, les figurines présentes sur presque tous les stands. Chez Prince August par exemple qui, outre ses moules bien connus, offre à présent des figurines moulées pour JdR ou encore pour le traditionnel wargame avec figurines. Le spécialiste Jean-Jacques Petit assurait une initiation sur une démonstration des guerres de Vendée.
Signalons que la « mythique » *Compagnie des glaces* était encore en démonstration... Chez Jeux Actuels, on nous a dit, « promis, juré le jeu sort pour le Salon du Cnit !... »
Le Graal a animé, durant ces trois jours, la Convention de ses saynettes, jouées costumées... Sans compter Chevaliers, squelettes, monstres, princesses ou troubadours que l'on voyait flaner dans les allées... Vivement l'année prochaine !

Fabrice Cayla

CONCOURS DE SCENARIOS

Jeux Descartes organise un grand concours de scénarios pour *Légendes Celtiques* et *Légendes des mille et une nuits.* Le jury est composé des membres de l'équipe créatrice de *Légendes.*

De très beaux prix couronneront les meilleurs :
1er prix : 7 000 F ;
2e prix : 3 500 F ;
3e prix : 1 500 F...
Les manuscrits seront acceptés jusqu'au 31 mars 1986.
N'attendez plus, envoyez vos scénarios originaux à JEUX DESCARTES et L'EQUIPE DES LEGENDES, 5 rue de La Baume, 75008 Paris.


photo Tass

CHAMPION DU MONDE DE DAMES 85

En octobre dernier s'est déroulé dans différentes villes des Pays-Bas, loin des rumeurs du championnat du monde d'échecs, le championnat du monde de dames. Le match opposait Gantwarg (URSS) champion du monde en titre à Clerc (Pays-Bas), en vingt parties. En cas d'égalité, le règlement prévoyait que Gantwarg conservait son titre. Cette clause n'a pas été nécessaire. En effet, Gantwarg l'a emporté avec une victoire de plus : 21-19. Il gagna deux parties (les première et dixième), Clerc, une seule (la septième) ; les autres parties étant nulles. Un beau championnat tout de même.

INVENTEURS, EXPOSEZ !

Tous les inventeurs n'ont qu'un seul souhait : faire éditer leur création... En matière de jeux, on ne vous l'a jamais caché, c'est très difficile !... Alors, quelques-uns essaient des concours, d'autres des expositions !... Voici la synthèse des deux : le Salon international des inventions et des techniques nouvelles, à Genève en Suisse. Ce salon, unique au monde, se déroule du 11 au 20 avril à Palexpo de Genève et reçoit quelque 22 nations...

Inventeur indépendant, vous pouvez donc y exposer vos créations, moyennant la location d'un stand agencé de 4 m² (3 600 F par invention exposée). Une enseigne à votre nom, une fiche descriptive en français et anglais, une mention dans le catalogue officiel... et quelques autres avantages.

Ça peut être cher pour certains... Aussi vous pourrez prendre un stand de groupes où plusieurs inventeurs exposeront ensemble. L'organisation française insiste d'ailleurs sur l'effet bénéfique de « participation groupée ». Chacun des exposants du groupe bénéficie, bien sûr, des divers avantages. Le prix est alors de 630 F/m², quel que soit le nombre d'inventions exposées sur le stand.

Le salon a pour but de proposer à la commercialisation des produits nouveaux. Il permet donc des contacts entre inventeurs et fabricants, distributeurs ou financiers... Jusqu'à présent, les jeux ont eu une présence discrète à ce Salon. Alors, pourquoi ne pas en profiter !

Des prix et distinctions sont décernés à l'occasion du salon par un jury international, composé de 50 spécialistes et journalistes.

Vous avez l'eau à la bouche ? Renseignez-vous auprès de Innova Diffusion, 5 rue de La Baume, 75008 Paris. Tél. : (1) 45 63 01 02 poste 269.

SIMULTANE MONDIAL... AU BRIDGE

Cent cinquante mille joueurs disputant un tournoi de bridge ! Telle est la prévision de participation au premier Simultané mondial, qui sera organisé le 14 juin prochain, dans 83 pays ! Voilà qui ne manquera pas de faire du bruit...

La Fédération Mondiale de Bridge a chargé la France, experte et championne dans l'organisation des simultanés « longues distances », de mettre en place cette gigantesque épreuve. On en reparlera... !

CANNES : FAITES VOS JEUX...

... Rien ne va plus ? Si, au contraire, tout va très bien pour les jeux de réflexion. Les casinos ont fait la réputation internationale de Cannes. Réjouissons-nous aujourd'hui de la voir jouer aujourd'hui la carte des « grands classiques ». Bridge, échecs, dames, Scrabble, tarot et go seront à l'honneur pour le Festival International des jeux (du 7 au 16 février). Un programme magnifique. Qu'on en juge !

Tout d'abord, deux compétitions internationales de premier plan :

- du 1er au 16 : championnat du monde féminin de jeux de dames réunissant 16 championnes de 10 pays ;
- du 8 au 16 : le « Cannes Masters » d'échecs réunissant 10 grands maîtres, dont Victor Kortchnoï.

Puis, du 7 au 16 février, toute une série de tournois open très largement dotés :

Bridge
- 7-8-9 février : Grand Tournoi mixte homologué (points d'experts et de performance).
- 10-11 février : Tournoi individuel (points d'experts).
- 12-13 février : Tournoi Patton (points d'experts).
- 14-15-16 février : Open International de Cannes (homologué, points d'experts et de performance).

Echecs
- 11-16 février : Open International de Cannes (Grand prix de France).

Scrabble
- 10-11-12-13 février : Tournoi de parties libres
- 14 février : Tournoi par paires mixtes
- 15-16 février : Tournoi international en duplicate (homologué).

Dames
- 8-16 février : Open international de Cannes (homologué)
- 14-16 février : Tournoi inter-régional et National (homologué).

Tarot
- 8-9 février : Open international (homologué).

Go
- 8-9 février : 2e Tour du championnat de France.

Citons encore, outre des films, des conférences et autres réjouissances « festivalières », deux événements chocs :

- un match de bridge France-Pologne
- la plus grande simultanée à l'aveugle au jeu de Dames par Ton Sijbrands, ex-champion du monde. Son ancien record était de 10 adversaires, il tentera ici de rencontrer douze joueurs de premier plan. On peut d'ailleurs poser sa candidature auprès de Michel Spitz (132 avenue de la lanterne, 06200 Nice).

Le tout, évidemment, dans le célèbre Palais des festivals. Ça va être la fête !

SUR VOTRE AGENDA

- Les Olympiades de l'Esprit (compétitions d'échecs, bridge, Scrabble, go...) au Parc Chanot de Marseille, du 14 au 24 mars 86.
- Le Salon de l'Enfance, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles, du 20 au 30 juin 86.
- La 37e Foire internationale du jouet à Nuremberg du 30 janvier au 5 février (contrairement à ce qui était annoncé dans le précédent numéro).

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Le 1er salon des jeux de réflexion se prépare avec fébrilité... Du 8 au 16 février (avec nocturne le 14), le CNIT à Paris La Défense deviendra un grand hall du jeu... De nombreuses manifestations sont prévues. Voici le calendrier, pour vous inscrire (très vite), ou venir admirer ou découvrir...

- Les 8-9 : 1er Tournoi de Paris de jeux d'histoires avec figurines. En individuel, sur 4 tours (32 F/personne).
2e championnat de France de Légendes (sur Légendes de la Table ronde). Tournoi par équipes (1 MJ + 5 joueurs), en 2 tours (200 F/équipe).
1er marathon de JDR ; sur Rêve de Dragon. 50 h à jouer !
- Le 9 : l'aventure c'est l'aventure : sur Baston. En individuel sur 3 tours (32 F/personne).
- Les 10-11-12 : Tournoi de Cry Havoc-Siège. En individuel sur 5 tours (32 F/personne).
- Les 12-13-14 : Martiales 86. Compétition permanente de jeux de simulation historique.
- Les 13-14 : 2e Grand tournoi de l'Appel de Cthulhu. En individuel sur 3 tours. (40 F/personne).
- Les 15-16 : 2e championnat de France de Diplomacy. En individuel sur 3 tours (40 F/personne).
3e championnat de France de wargames. En individuel sur 3 tours (40 F/personne).

Parallèlement à ces manifestations, tout au long de la semaine, des démonstrations de nouveaux jeux de rôle sont organisées: Féerie (des Elfes); L'Oeil Noir (de Schmidt) ; Rêve de Dragon (de la NEF) ; La Compagnie des Glaces (de Jeux Actuels). Des tournois sur ces jeux sont prévus, avec finales le 16 (voir sur place sur les stands des éditeurs). La Vie en Rôle organisera des jeux grandeur nature sur les thèmes de SF, Killer,...

D'autre part, des principales fédérations de « grands classiques », bridge, belote, dames, go... prévoient démonstrations, initiations, simultanées sur leurs stands.

Jeux & Stratégie sera évidemment de la fête. Pour vous faire jouer ! Voir ci-dessus.

PARTICIPEZ AU PARCOURS DU LUDOPHILE J&S

Bien entendu, votre revue préférée tenait à s'associer avec cette grande fête du jeu. Nous vous avons donc concocté ce « parcours du ludophile » qui désignera tout simplement... le meilleur joueur !

Un vrai marathon à travers les jeux de réflexion, des grands classiques aux wargames en passant par les jeux de rôle. L'important n'est pas d'être le plus fort à l'un d'eux mais de participer à tous... ou presque. Evidemment, de nombreux prix récompenseront les meilleurs. C'est-à-dire les « athlètes de l'esprit » les plus complets.

Pour garder toutes vos chances, précipitez-vous dès les premiers jours du Salon au Stand *Jeux & Stratégie,* pour obtenir tous les renseignements et évidemment... pour vous inscrire !

LES OSCARS DE LA VILLETTE

Hubert Curien, ministre de la recherche et de la technologie, a remis le 20 novembre dernier les Oscars 86 La Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique aux trois produits suivants :

— **Maxi Cliclac** de la société Heller : des maquettes d'avions pour les plus jeunes.

— **Loritel,** de la société Loriciels : (voir notre n° 36 « téléphone-moi ton programme).

— **Itinéraire électronique,** de la société Vilac : pour l'apprentissage de l'électronique.

Le jury a décerné une mention spéciale à :

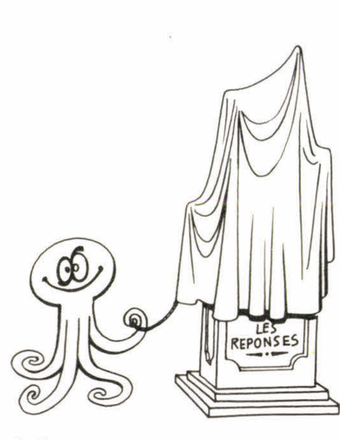
— **Eaux vives,** jeu de réflexion présenté par Frédéric Guerrier (voir page 14).

— Deux « Ludiciels » présentés par le Centre médico-psycho-pédagogique de Compiègne (pour enfants à troubles de l'efficience).

1985

CONCOURS J&S

Une partie « casse-tête » certes difficile, mais sans piège vraiment diabolique et des grands classiques qui ne vous ont pas arrêtés. Vous étiez encore neuf cents à ce stade. Allions-nous vers de nombreux ex aequo à départager avec les aléas d'une question subsidiaire ? Non ! Car cette fois, la question de départage a justement vraiment bien rempli son rôle. Et n'allez pas dire que le hasard y jouait un rôle quelconque !



MIXED GRILLE

(pages 66 et 67)

2. Vertical

Commençons par ce problème qui d'après l'énoncé n'admet qu'une seule solution. Posons-le sous la forme

```
    a  .  .  .  = x
  ×       b  c  = y
  ______________
  d  e  .  .  .
  f  g  .  .
  ______________
=h  i  .  .  .  = xy
```

La somme des deux produits partiels est égale au résultat y et la somme des 5 nombres est $S = x + y + 2\,xy$ (1).

Connaissant la somme des chiffres contenus dans chaque colonne, il nous est facile de connaître la somme des cinq nombres

```
      5 10 24 20 22
    _______________
S =   6  2  6  2  2(2)
```

En rapprochant (1) de (2), on déduit

$$x = \frac{62622 - y}{2y + 1} \quad (3)$$

En 1re colonne, on a $d + f + h = 5$, avec $h = d + f$, ou $d + f + 1$.

Seule possibilité: $d = 1$, $f = 1$, $h = 3$.

$f = 1$, on a donc aussi $a = 1$ et $b = 1$

$a = 1$, on a donc en 2e colonne $e + g + i = 9$; or il y a une retenue en 1re colonne, on a donc $e + g = 9$ et $i = 0$. La valeur minimum du résultat est donc 30 000.

La valeur maximum du multiplicande est 1 999 ($a = 1$). La valeur (entière) minimum du multiplicateur bc est donc :

$$E\left(\frac{30\,000}{1999}\right) + 1 = 16$$

Il reste à tester dans (3) les valeurs 16, 17, 18, 19 pour y. La seule qui donne pour x un nombre entier est 18 qui donne $x = 1\,692$ avec la multiplication :

```
   1692
  ×  18
  _____
  13536
  1692
  _____
  30456
```

Et le nombre 2 vertical est **30 456**

3. Vertical

La somme des chiffres du nombre cherché est sa racine cubique. Elle est donc comprise entre $\sqrt[3]{10\,000}$ et $\sqrt[3]{9\,999}$.

En fait, si on regarde de plus près le premier problème, nombre codé en chiffres romains, il ne peut y avoir dans le 1 horizontal ni 9, ni 8 à la troisième place. La somme est donc comprise entre $\sqrt[3]{10\,000} = 22$ et $\sqrt[3]{7\,777} = 42$. Il ne reste plus qu'à élever chacun des nombres de 22 à 42 au cube et vérifier si les conditions de l'énoncé sont vérifiées.

On peut même aller plus vite quand on sait que la somme des chiffres d'un cube parfait est toujours soit un multiple de 9, soit un nombre voisin d'un multiple de 9. Il reste alors à tester: 26, 27, 28, 35, 36, 37. Deux de ces valeurs conduisent à une solution possible : $26^3 = 17\,576$ et $27^3 = 19\,683$.

La valeur 17576 est à rejeter. On aurait alors avec le vertical 2, deux fois le chiffre 6 pour le 5 horizontal. La seule lettre correspondante dans ce problème, en fonction de la clef de substitution fournie, est la lettre O, or il n'y en a qu'une sur le dessin. On a donc 3 vertical égal à **19 683.**

1. Vertical

Ce problème est l'un des plus faciles. La lettre C ne peut être obtenue par retournement d'un chiffre digital. Les 4 lettres communes sont donc O, L, I et S. Une seule d'entre elles est mal placée. Elle occupe donc la place du C, ce qui donne pour notre mot les possibilités : O . L I S, L O. I S, I O L . S, S O L I .

La lettre absente est un chiffre digital retourné. Les seules possibilités sont E, H, G ou B.

Parmi les seize combinaisons envisageables, la seule correspondant à un mot de la langue française est LOGIS (le G pouvant être soit un 9 ou un 6 (digital)). Le 1 Vertical, est donc soit 51907, soit 51607.

D'après l'énoncé du 3 horizontal, ses chiffres sont tous différents. Il y a déjà le 6 du 3 Vertical (19 683). Le 1 Vertical ne comprend donc pas de 6 et ne peut être que **51907.**

2. Horizontal

On connait ses trois premiers chiffres = 1 0 9 . .

L'énoncé peut s'écrire :

```
  1  0  9  a  b
  ×           A
  _____________
  b  a  9  0  1
```

Si $A = 1$, il faudrait $b = 1$. Le 2 Horizontal se terminerait par 1 et d'après la clef de substitution du 5 Horizontal, la 2e lettre du nom de l'animal écrit par Jérôme serait a, j ou s, lettres ne figurant pas sur le dessin. A est donc différent de 1.

En 1re colonne à gauche, on voit que $b = A$. En dernière colonne $A \times b$ se termine par 1. On a donc $b = A = 9$. On déduit en 4e colonne $a = 8$ et on obtient notre nombre : **10 989.**

Pour les curieux, notons qu'il existe un autre nombre de 5 chiffres divisible par son "inverse": c'est 87 912; mais le diviseur n'appartient pas à l'ensemble de ses cinq chiffres.

5. Horizontal

Les difficultés commencent ici. On connait les 3 premiers chiffres : 7 6 3 . .

Les seules possibilités pour le nom de l'animal offertes par la clef de substitution, compte tenu des lettres présentes sur le dessin sont : p o l . . et p o u . . Avec l'aide d'un dictionnaire, on découvre que la seule possibilité est poule qui se code d'après la clef : 7 6 3 3 5

Quant à l'autre mot, on sait que sa 2e lettre, donnée par le 9 du 2 Horizontal (10 989) est un i et que sa dernière lettre est donnée par le 5 de 76 335, soit e ou n.

Il contient les 4 autres lettres non utilisées pour poule soit: b, i, q, u et une lettre commune à poule. Le problème, c'est que les lettres en relief b, q, p, et d sont absolument identiques et que rien ne les différencie sur le dessin, cette remarque s'appliquant également à u et n. S'il y a un q, celui-ci est suivi de u. Ce ne peut être ni la 2e lettre qui est i, ni la dernière qui est e ou n. Le mot est alors . i q u e. Le seul mot possible est alors bique.

Maintenant, s'il n'y a pas de q,

le mot s'écrit: . i . . e (les 3 autres lettres sont b, q, u) qui peuvent être retournées.
ou . i . . n (les 3 autres lettres sont b, q qui peuvent être retournées et une des lettres de p, o, u, l,e non retournée).
Le dernier chiffre du 1 Horizontal est 1, 2, 3, ou 4. La première lettre est donc b, d, i ou u. De toutes les combinaisons possibles, la seule conduisant à un nom d'animal est dinde.
Possibilités pour le 5 Vertical :
2 9 8 3 5 si c'est bique ou
4 9 5 4 5 si c'est dinde.

1. Horizontal
Le voici notre 2e piège. Sur la plupart des horloges anciennes, le 4 romain s'écrit IIII. On trouve rarement l'écriture IV. Le nombre codé de Jérôme pour 1. Horizontal se traduit donc par
5 3 1 7 2 si l'animal est bique et par
5 3 1 5 4 si l'animal est dinde.
A ce niveau, nous avons deux grilles possibles selon que l'animal du 5 Vertical est bique (1) ou dinde (2).

(1)

5	3	1	7	2
1	0	9	8	9
9	4	6		8
0	5	8		3
7	6	3	3	5

(2)

5	3	1	5	4
1	0	9	8	9
9	4	6		5
0	5	8		4
7	6	3	3	5

4. Vertical
Dans une même colonne, pour un même segment, la parité de l'ensemble de chiffres situés au dessus du trait est la même que celle du chiffre situé au-dessous du trait (par définition même). Pour un même segment, la parité de l'ensemble des chiffres (pour l'ensemble des colonnes) situés au dessus du trait est donc aussi la même pour l'ensemble des chiffres du résultat. Regardons bien les chiffres situés au-dessus du trait. Chacun d'eux apparaît quatre fois, c'est-à-dire un nombre pair de fois. L'ensemble de ces 20 chiffres superposés donnerait un ensemble des sept segments éteints. Il doit donc en être aussi de même des 5 chiffres du résultat ou ce qui revient au même, la superposition de 4 chiffres du résultat donne le 5e.
Le chiffre 2 est le seul dont le segment vertical inférieur droit est éteint. S'il n'y avait pas de 2 parmi les cinq chiffres la superposition des cinq segments allumés donnerait un segment allumé. On vient de voir que ce n'est pas le cas. Il y a donc un 2.
Quatre chiffres du 4 vertical sont donc 7, 8, 2 et 3 ou 5, 8, 2 et 3 d'après les résultats précédents. La superposition de ces quatre chiffres doit donner le cinquième. La seule possibilité est 5, 8, 2 et 3 qui donnent 1 par superposition. La grille de droite (2 - plus haut) est donc la bonne.

3. Horizontal
Il s'écrit 9 4 6 2 5 ou 9 4 6 1 5. Dans la deuxième hypothèse, il n'y aurait que 23 barrettes utilisées. Toutes les lettres étant représentées, on a au moins 26 barrettes.
Avec les barrettes formant le chiffre 4, on écrit cinq avec les lettres c, i, n, q.
Avec les barrettes formant le chiffre 6, on écrit quatre avec les lettres q, u, a, t, r, e.
Avec 26 lettres, il est possible d'obtenir 2 lettres q, en retournant le b.
Le 3 Horizontal est donc **9 4 6 2 5.** La grille est à présent complète :

5	3	1	5	4
1	0	9	8	9
9	4	6	2	5
0	5	8	1	4
7	6	3	3	5

ANIMALCUBE

Reste à trouver le nom de notre animal.
Sur le dessin du haut, aucun cube n'a 3 lettres donc chaque cube du dessin du bas a donc au moins 1 lettre visible. Le O de (O, 1, 5) est donc une lettre. On en déduit que le 0 de (O, 1, P) est un chiffre. C'est le seul zéro. Ce cube sera donc en première position, le 4 horizontal valant 0 5 8 1 4. Le 1 de (O, 1, 5) est le seul 1 qui reste. Ce sera donc le 4e cube.
Le 4 du nombre 0 5 8 1 4, ne peut être celui de (4, L, M): le L serait mal orienté. Le (4, 6, U) est donc le dernier des 5 cubes et la dernière lettre sera U, quel que soit le cube qui lui sera associé.
Le quatrième cube (O, 1, 5) peut être associé soit à (4, L, M) soit à (S, 3, T).
Selon le cas, on aura sur la face du dessus pour la 4e lettre soit S, soit M, soit L. (4e lettre = S, M ou L)
Le 3e cube, avec un 8, ne peut être en haut que (R, 8, S) qui ne peut être associé qu'au cube du bas (2, 7, L). Selon son orientation (deux possibilités), 8 donne pour 3e lettre, R ou L.
Le cube (E, 5, 6) du haut est en 2e position. S'il est associé à (T, 3, E) la 2e lettre est E. S'il est associé à M, U, 5, la 2e lettre est U.
2e lettre: U ou E
Selon que (1, O, P) est associé à (M, U, 5) ou (E, T, 3), on obtiendra pour la 1re lettre: M ou T ce qui donne :

1e	2e	3e	4e	5e
M	U	R	S	U
T	E	L	M	
			L	

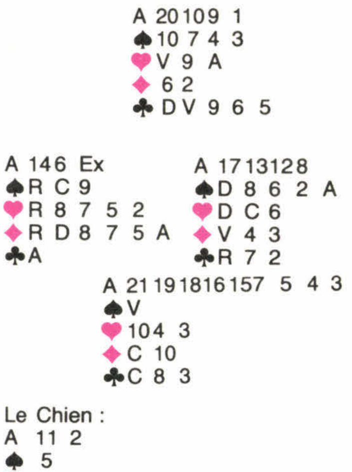
La seule combinaison possible qui conduise au nom d'un animal est **MERLU.**
Signalons pourtant aux puristes qu'un lecteur nous a fait remarquer qu'il existait une autre solution pour l'animalcube. Il s'agissait de *TURLU* (ou *Turlui,* nom poitevin et bourguignon du courlis cendré) donné par quelques gros dictionnaires. Nous avouons humblement que ce mot nous avait échappé... et qu'il ne figurait sur aucun bulletin-réponse !

GRANDS CLASSIQUES

Les échecs : 1. Fa5 !!
C'était difficile. Mais vous êtes tellement forts aux échecs! Les blancs bénéficiaient d'une belle position pour l'attaque. Mais ce magnifique coup de dégagement avec gain de temps était certainement le plus efficace.
L'idée consistait en un dégagement de la diagonale c1-h6 pour que la Dame blanche puisse atteindre la case g5 sans perte de temps. Le thème de la "surcharge" est également présent puisque la Dame noire est liée à la défense de la Tour, ce qui la handicape. La solution : 1. Fa 5 !! avec les suites possibles :
- 1. ...D×a5? ; 2. T×e8 mat.
- 1. ...C×a5, 1. ...Fb6 ou tout coup de la Dame noire sur la dernière rangée amène à 2. Dg5 !!, g6 (forcé) ; 3. Dh6 !!, g×f5 (de nouveau le seul coup plausible) ; 4. Tg4+ !!, f×g4 ; 5. F×h7+ !, Rh8 ; 6. Fg6+ !, Rg8 ; 7. Dh7+, Rf8 ; 8. D×f7 mat.
- 1. ...Dd7! (le plus résistant) ; 2. Dg5 !, g6 (2. ...f6? ; 3. T×e8+!, etc.) 3. Dh6!, g×f5 (ni 3. ...D×f5? ; 4. T×e8mat, ni 3. ...f6? ; 4. T×e8 etc.) 4. Tg4+ !, f×g4 ; 5. F×h7+, Rh8 ; 6. Ff5+, Rg8 ; 7. Dh7+ !, Rf8 ; 8. F×d7, Te5 (8. ...Te7? ; 9. Dh8 mat, 8. ...Te2? ; 9. Dh8+, Re7 ; 10. De8+ ! et 11. D×e2 ; 8. ...C×a5? ; 9. Dh8+ et 10. D×e8+, 8. ...Tb8? ; 9. F×c6! suivi de 10. Dh8+ et 11. D×b8), 9. F×c6, F×c6 ; 10. b4!, Fb6 ; 11. F×b6, a×b6 ; 12. h×g4 et les blancs n'auront aucun problème pour valoriser l'avantage matériel de la Dame et du pion contre Tour et Fou.

Les autres tentatives que 1. Fa5!! obtiennent des résultats moins probants.
Mentionnons quand même 1. Fg5 qui pose des problèmes aux noirs car si leur Dame bouge, il suit 2. Ff6!! et une attaque dévastatrice. Cependant les noirs répondent au mieux par 1. ...f6! ; 2. F×f6!, D×f6! ; 3. T×e8+, Rf7 et l'avantage de la qualité, dans cette position, ne constitue pas un déséquilibre aussi important que celui de la solution. Par exemple 4. Th8!, d3 ; 5. F×d3, Ce5! etc. *(Nicolas Giffard)*

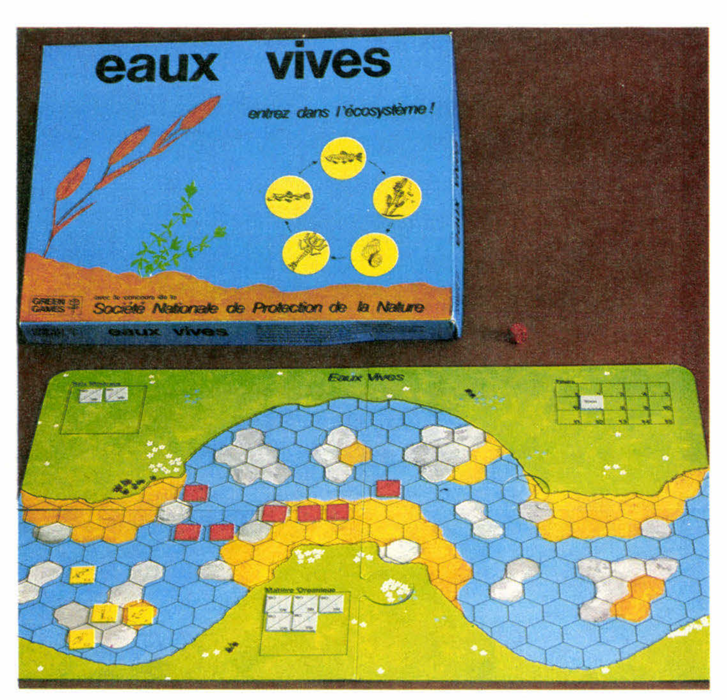
Le Tarot: 14 Atout (ou 6 Atout)
La donne complète:



Le Chien :
A 11 2
♠ 5
♥ -
♦ 9
♣ A

Le Chien n'est guère révélateur. Néanmoins, les quatre contrôles d'Ouest donnent une idée de la composition du jeu du preneur. Sud détient obligatoirement une force en atouts et une longueur à ♣ qu'il faut présumer non pleine. Voici l'un des rares cas où il faut jouer atout "sans tenue". **Donc, le 14 Atout.** (Nous avons aussi accepté le 6 Atout). Toute autre entame constitue une perte de temps et n'est que reculer que mieux sauter.
De toute manière, si Sud détient

suite page 100



EAUX VIVES

(Green Games)

matériel :

- un plateau de jeu : un ruisseau constitué d'hexagones et trois cadres : sels minéraux, matière organique et un compteur de tours (de 1 à 15) ;
- 60 pions végétaux (les producteurs);
- 60 pions phytophages (les consommateurs primaires);
- 60 pions insectes et crustacés (les consommateurs secondaires) ;
- 10 pions "petits" poissons (les consommateurs tertiaires);
- 10 pions "gros" poissons (les consommateurs quaternaires);
- 30 pions matières organiques et sels minéraux;
- 1 pion-marqueur de tours;
- 1 livret de règles ;
- 1 livret *"La vie dans les cours d'eau"*, de la Société nationale de protection de la nature ;
- 1 dé.

but du jeu :
faire vivre et se multiplier ses pions dans le ruisseau. La partie prend fin, entre les douzième et seizième tours de jeu. Le joueur qui possède à ce moment-là le plus grand nombre de pions dans le ruisseau gagne la partie.

le jeu :
chaque joueur choisit une couleur de pions et reçoit 15 végétaux, 15 phytophages, 15 insectes et crustacés, 10 "petits" poissons et 10 "gros" poissons. Les pions matières organiques et sels minéraux sont répartis en deux groupes. Le premier de 20 pions est placé dans le cadre sels minéraux. Le second de 10 pions constitue la réserve. Enfin, le marqueur de tours est disposé sur la case 1 du compteur. On tire au sort le joueur qui débute.

Basé sur le principe de la chaîne alimentaire, le jeu permet aux joueurs de reconstituer l'intégralité des phases du cycle de l'écosystème d'un ruisseau: consommation, production de matière organique, reproduction, colonisation et transformation de matière organique en sels minéraux.

Le jeu comporte 5 phases, sauf au premier tour où seule la phase de la colonisation destinée à l'implantation d'espèces dans le ruisseau, est jouée.

- consommation: en fonction des espèces et de la nature du terrain (rochers, graviers, hauts fonds), le joueur déplace ses pions d'un certain nombre d'hexagones dans le ruisseau. Si un pion arrive sur une case occupée par une espèce inférieure, cette dernière est "mangée", même si elle est du même camp : un "gros" poisson consomme un "petit" ou un crustacé ou un phytophage. Les végétaux ne "mangent" aucun "consommateur" (primaire, secondaire), ils puisent dans les sels minéraux.
- production: à l'exception des végétaux, les espèces produisent des déchets organiques. Le joueur transfère alors un pion matière organique de la réserve au cadre matière organique pour chaque pion animal consommé ou mort sur le plateau.
- reproduction : le joueur choisit les pions qui vont se reproduire: il place sur un hexagone adjacent au pion reproducteur un nouveau pion de la même espèce, qui représente la descendance.
- colonisation: le joueur introduit 1 ou 2 (ou aucun) nouveaux pions de l'espèce de son choix dans le ruisseau, sur des hexagones vacants.
- tranformation: les pions stockés en matière organique sont transférés dans le cadre sels minéraux.

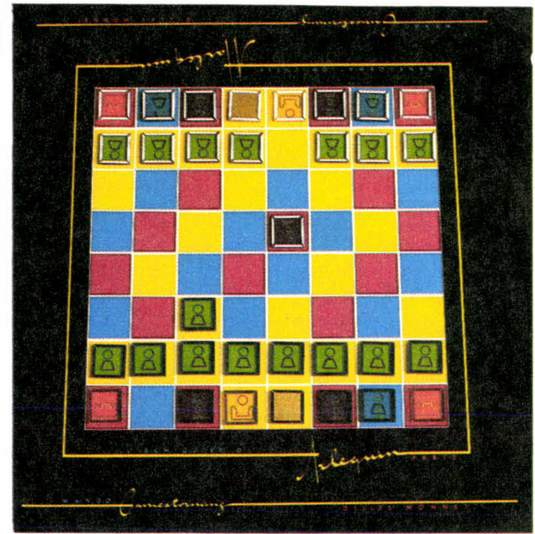
La reproduction et la colonisation sont tributaires du relief... (cases graviers interdites, etc.)

Commentaire :
voici un jeu qui ne manque pas d'audace! Un thème "hors-circuit", un ruisseau composé d'hexagones, une présentation austère... Au premier regard porté sur *Eaux vives*, le pronostic oscille entre le wargame écologique et la énième version d'un jeu pédagogique... Jugement hâtif! C'est un jeu agréable, qui favorise la réflexion tactique des joueurs. Parrainé par la Société nationale de protection de la nature, lauréat d'une mention lors des Oscars 1985 de La Villette, *Eaux vives* est simple, original et pédagogique,... dans le meilleur sens du terme. Dommage que la fin de la partie soit sanctionnée par un jet de dé. Dommage que le graphisme soit si "sobre". Dommage vraiment, parce que c'est un jeu sympa !

en bref :
type de jeu : tactique
nombre de joueurs : de 2 à 4
présentation : 4/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 8/10
nous aimons : ❤❤ beaucoup

ARLEQUIN

(Mango Games Storming)



matériel:

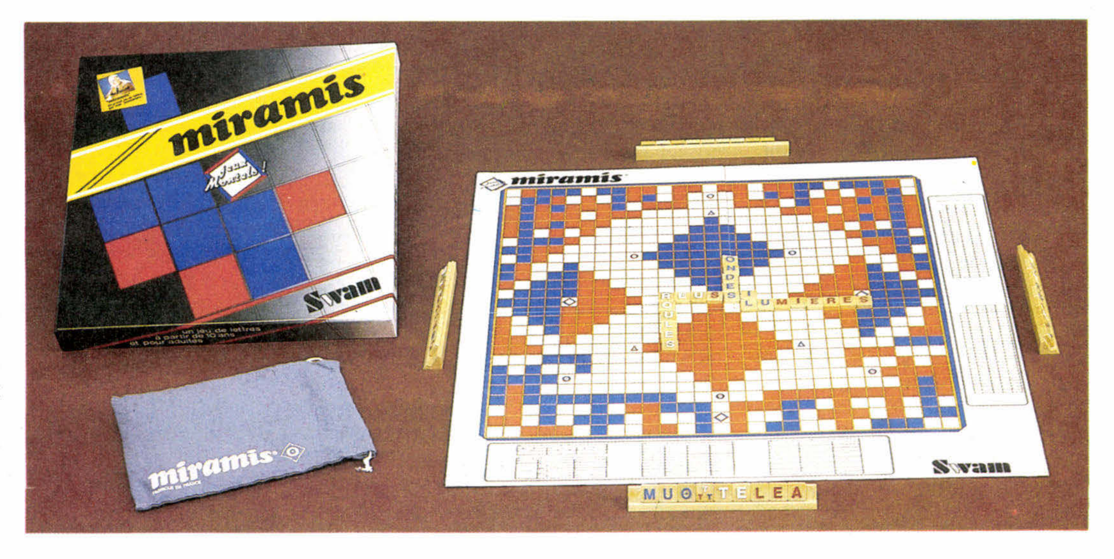
- un échiquier comportant des cases des trois couleurs primaires: jaune, bleu, rouge.
- 32 pièces carrées: deux opaques et 30 transparentes (6 jaunes et 24 bleues). Sur chaque pièce transparente est dessiné un symbole constitué de trois couleurs (2 couleurs primaires et une couleur secondaire pour les pièces jaunes; et inversement pour les bleues).

but du jeu:
le même qu'aux échecs. Chaque joueur doit donc mettre son adversaire en situation d'échec et mat.

Les 32 pièces sont différenciées en deux camps. Les blancs sont encadrés d'un liseret blanc et les noirs d'un liseret noir. Chaque joueur reçoit 16 pièces transparentes (3 jaunes et 12 bleues).

Le mécanisme du jeu d'*Arlequin* repose sur le principe de la synthèse des couleurs. L'association entre la couleur d'une case et la couleur d'une pièce définit la valeur de la pièce considérée. Par exemple, la couleur secondaire orange est obtenue par superposition d'une pièce jaune sur une case rouge. Sur la

pièce, la composante rouge du symbole se confond avec la couleur de la case. Les deux composantes restantes, vert et jaune, marquent les contours d'une tour.
Ainsi, par le jeu des couleurs des cases de l'échiquier, des pièces et des symboles que l'on visualise sur une case, le déplacement d'une pièce donne lieu à d'étonnantes modifications de la valeur des pièces. Un fou devient cavalier, une dame devient pion, et se déplacent alors comme un cavalier ou un pion etc. Les règles appliquées sont strictement celles du jeu d'échecs.



commentaire:
exploitant le principe de la synthèse des couleurs, déjà mis en valeur par le jeu *Daméléon* (voir *J&S* n°31), *Arlequin* s'adresse exclusivement aux pratiquants du jeu d'échecs... en quête d'une variante complexe du jeu traditionnel. Haut en couleurs et spectaculaire en rebondissements, *Arlequin* possède son talon d'Achille. Selon votre éclairage, la visualisation de la valeur des pièces est plus ou moins évidente. La lumière naturelle procure incontestablement le meilleur confort visuel. Signalons que la règle du jeu, à savoir celle des échecs n'est pas fournie. Pour fanas d'échecs strictement.

en bref:
type de jeu: stratégique, tactique
nombre de joueurs: 2
présentation: 9/10
clarté des règles: 5/10 (absence de celles des échecs)
originalité: 6/10
nous aimons: ♥
un peu

MIRAMIS
(Swam)
matériel:
- un plateau de jeu composé de cases bleues, rouges et blanches, et de:
- 3 cases bicolores signalées d'un triangle,- 3 cases bicolores signalées d'un losange,
- 7 cases miramis (4 bicolores et 3 monocolores) signalées d'un rond à astérique.
- 256 pions lettres répartis en lettres de couleur blanche, rouge ou bleue, bicolore (le pion comporte alors deux lettres), tricolore (trois lettres) ;
- 4 pions miramis (rond à astérisque) dont 1 tricolore considéré comme joker multilettres et multicolores, et 3 monocolores considérés comme jokers et monocolores ;
- un sac pour ranger les pions ;
- 4 chevalets pour disposer les pions tirés.

but du jeu:
former et placer des mots entrecroisés sur le plateau à partir de tirages de 9 lettres. Le vainqueur est évidemment celui qui marque le maximum de points. La partie se joue soit en 1 000 points, soit jusqu'à épuisement des lettres.

le jeu:
en début de partie, chaque joueur tire une lettre. Celui qui possède la lettre la plus proche de la fin de l'alphabet joue le premier. La succession des joueurs se fera à partir du premier joueur par une rotation de gauche à droite.
Le premier joueur devra obligatoirement placer une lettre de son mot sur la case "Miramis" tricolore au centre du plateau (ça ne vous rappelle rien ?). Les mots placés seront soit horizontaux, lus de gauche à droite, soit verticaux, lus de haut en bas.
Dès que le premier mot est placé, les joueurs doivent obligatoirement se rattacher à un mot déjà posé; directement en reprenant à ce mot une lettre qui sera incluse dans le nouveau mot joué (raccord en croisement); en rajoutant une lettre à un mot déjà placé et en formant éventuellement un mot perpendiculaire au précédent (raccord en rajout perpendiculaire); en allongeant simplement un mot; en s'attachant parallèlement à un mot déjà placé (raccord en parallèle). Toute association de lettres devra former un mot et sera comptabilisée ensuite comme telle. La référence est le *Petit Larousse Illustré,* et les conjugaisons sont admises; les abréviations et les noms propres sont refusés.
Chaque joueur peut, en cours de partie, changer deux fois de une à trois lettres, et deux fois la totalité de ses lettres, cela sans perdre son tour. Deux changements pour un même joueur doivent être séparés par au moins deux tours de jeu.
En posant un mot, on marque des points en fonction de six critères différents:
- le nombre de lettres (1 point par lettre du ou des mots formés)
- la similitude de couleur lettre-case du plateau (une lettre blanche sur une case blanche rapporte 3 points, un lettre rouge sur une case rouge 4 points, un lettre bleue sur une case bleue 5 points).
- les suites de pions de même couleur (du plus fort au plus faible: pions bleus, pions rouges, pions blancs). La prime peut être très importante; elle varie de 3 points (suite de 2 blancs) à 400 points (suite de 9 bleus), ou plus.
- les extensions de suites de couleurs: on crée une extension de suite quand, à partir d'un mot formé de lettres d'une seule couleur, on crée un mot nouveau de racine différente en ajoutant une ou plusieurs lettres de cette même couleur. On comptabilise alors la suite totale de pions de même couleur ainsi formée. Par exemple, le mot ONDE déjà posé, formé d'une suite de 4 blanches; si on ajoute un S blanc pour faire ONDES, ou même un E blanc pour faire ONDEE, on ne comptabilise pas une extension, car la racine est la même; si, en revanche, on place le S blanc devant pour faire SONDE, on compte une suite de 5 blancs. Ce sont souvent ces extensions qui permettent les coups les plus lucratifs.
- le "Miramis": quand un joueur pose ses 3 lettres d'un coup; cela lui apporte une prime variant de 150 points (Miramis tricolore) à 400 points (Miramis bleu). La pose éventuelle du mot "Miramis" en toutes lettres apporte aussi une surprime.
- les similitudes spéciales: les pions Miramis et les pions bicolores et tricolores, quand ils sont posés sur les cases correspondantes, bien qu'utilisés en blanc, rouge ou bleu selon la décision du joueur, perdent leur valeur de similitude ordinaire pour gagner une valeur de similitude spéciale s'échelonnant, selon les cas, de 20 à 100 points.
Le pion "Miramis" tricolore peut aussi permettre à son détenteur de placer un mot à partir d'une case "Miramis" tricolore disponible, sans être obligé de se rattacher aux mots déjà posés.
commentaire:
évidemment, quand on regarde ce jeu de lettres, avec son plateau aux cases de trois couleurs différentes où il s'agit de croiser

des mots et où on empoche une prime quand on place toutes ses lettres en une fois, on ne peut s'empêcher de penser au *Scrabble*... Il s'agit pourtant, en fait, d'un jeu assez différent, très riche en possibilités, et où les bonnes idées sont nombreuses; il est certainement supérieur, au niveau de l'intérêt, aux autres jeux directement dérivés du *Scrabble*, comme *Option*, par exemple...
Laurent Montels, l'auteur, et créateur avec quelques amis de la société d'édition, jouit visiblement d'une imagination fertile. Mais c'est probablement la richesse même de ce jeu qui constitue son principal handicap; les règles en sont complexes et nécessitent plusieurs heures pour être correctement assimilées. Et même par la suite, il faudra en général encore se reporter aux différents tableaux pour pouvoir effectuer correctement le décompte des points. A ce sujet, d'ailleurs, il serait souhaitable de prévoir des tableaux de rappel tout autour de la grille, de manière à ce que chaque joueur puisse compter les points rapportés par les différents coups possibles sans avoir à se tordre le cou ou à faire à chaque fois le tour de la table...
Il y aurait peut-être eu, avec ce jeu, assez de matière pour en faire plusieurs, qui soient plus directement accessibles. Cela dit, une fois bien entraîné, on peut y prendre pas mal de plaisir, surtout si on est déjà un habitué des jeux de lettres; il peut être, de surcroît, intéressant d'y jouer en formule Duplicate...

en bref:
type de jeu: lettres
nombre de joueurs: de 2 à 4
présentation: 9/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 7/10
nous aimons: ❤ ❤ beaucoup

SPACEGO
(Jumbo)

matériel :

- un plateau de jeu comportant deux parties. Le pourtour: un parcours de quarante cases. Le centre: des aires de compte à rebours de Kourou et de Cap Canaveral;
- deux dés
- un dé "compte à rebours": 3 faces vertes, 2 faces rouges et une face marquée d'une étoile.
- un dé "informations du centre de contrôle" marqué de lettres ;
- des billets en coupures de 10, 50, 100 et 500 millions d'écus spatiaux ;
- six pions de couleurs différentes ;
- douze emblêmes répartis par groupe de deux, représentant six consortiums ;
- douze plaquettes "informations du centre de contrôle" (le recto est rouge, le verso est vert); à placer sur les centres de contrôle de Kourou et Cap Canaveral ;
- douze plaquettes satellites destinés à être lancés par la fusée Ariane ;
- dix-huit plaquettes expériences scientifiques destinées à être embarquées dans la navette spatiale.



but du jeu :
atteindre pour le compte d'un consortium spatial, le capital d'un milliard d'écus spatiaux. Pour y parvenir, le joueur place des satellites en orbite autour de la terre, à l'aide de la fusée Ariane, et effectue des expériences scientifiques, à l'aide de la navette spatiale.

le jeu :
chaque joueur reçoit un pion qu'il place au départ du parcours, les deux emblêmes de son consortium et 300 millions d'écus spatiaux.
Le sort désigne le joueur qui débute. Chacun joue à son tour et les pions avancent du nombre de cases indiqué par le jet des deux dés. Selon la case d'arrivée de son pion, un joueur peut obtenir un contrat de lancement, influer sur le lancement de la fusée d'un concurrent, acheter une expérience scientifique, un satellite, une priorité de lancement etc.
Un joueur lance une fusée s'il possède son pion sur un centre spatial, le matériel justifiant le départ de la fusée (expérience ou satellite) et la priorité dans l'ordre des lancements. A chaque tour de jeu, le joueur choisit entre deux solutions: lancer les dés "compte à rebours" et "informations du centre de contrôle" ou payer dix millions d'écus spatiaux à chacun de ses concurrents.
Dans le premier cas, le joueur progresse sur l'aire du compte à rebours mais risque une défaillance technique lorsque le dé coloré indique une face rouge. Le type de défaillance est défini par le dé "informations du centre de contrôle". La plaquette correspondante est alors retournée sur sa face rouge. Par exemple, conditions météorologiques défavorables pour la face du dé marquée MET.
Dans le second cas, le joueur a le droit de replacer une plaquette "informations du centre de contrôle" sur sa face verte. Cette décision l'empêche de progresser sur l'aire du compte à rebours.
Une fusée quitte la terre si et seulement si toutes les plaquettes "informations du centre de contrôle" sont placées sur leur face verte.
Le joueur effectue alors un ultime jet des dés, risquant une dernière fois l'avenir de la fusée. La banque paie au propriétaire d'un satellite lancé ou d'une expérience réussie cinq fois le montant de son achat.

commentaire :
des règles traduites en huit langues, un matériel de jeu consistant, le logo de l'Agence Spatiale Européenne (ESA), voici un produit qu'on a voulu « de grande envergure ».
Considéré sous son aspect ludique, *Spacego* est un jeu de parcours un peu amélioré. Les possibilités offertes aux joueurs d'agir suivant les actions de leurs concurrents permettent de nombreux rebondissements. Par ailleurs, on apprécie dans *Spacego* les situations cocasses suscitées par les nombreuses défaillances techniques qui s'abattent sur Ariane ou sur la navette spatiale...

en bref :
type de jeu : hasard et tactique
nombre de joueurs : 2 à 6
présentation : 7/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 6/10
nous aimons : ❤ un peu

Trois des jeux que nous avons testés sont des créations de toute jeunes sociétés. Vous pourrez peut-être avoir des problèmes à les trouver dans votre boutique préférée. Aussi voici leurs adresses pour leur passer commande directement ou communiquer à votre marchand de jeux:
- Green Games: 8, rue Sainte Même, 28000 Chartres
- Mango Games Storming: BP 88, 78102 St Germain en Laye Cedex
- Swam: 8 bis, cité Trévise, 75009 Paris.

PROMESSES DE 1986

A l'heure où vous nous lirez, le salon international du jouet de Paris -le 25e du nom- aura fermé ses portes. Dévoilant les nouveaux produits des éditeurs. Pas de très grandes surprises d'ailleurs! Avant de faire un tour d'horizon des principales sociétés, mentionnons deux faits qui ont tendance à se généraliser.

Les éditeurs, à très rares exceptions, ne présentent pas de produits finis, mais des maquettes pour les jeux de conception française, ou des prototypes pour les jeux traduits (de l'américain en règle générale). Ainsi donc, ils leur restent 6 à 8 mois pour finir leur produit, afin d'être présents en magasin entre juin et septembre... Ils peuvent ainsi enregistrer des commandes au salon, et ajuster leurs fabrications... Peut-on leur faire grief? Un peu quand même, car cette formule n'a pas pour but de recevoir des conseils pour l'amélioration du produit, mais d'enregistrer des commandes, vendre donc, avant de produire...

Deuxième fait, certaines sociétés n'attendent plus le salon pour présenter leur nouveauté et sortent en cours d'année des produits qui n'étaient en janvier qu'au stade embryonnaire.

A présent, regardons ce qui constituera notre manne cette année.

• CEJI: *Les géants de la route.* Une simulation du tour de France où le hasard n'intervient pas. Les cyclistes roulent plus ou moins vite selon leur condition physique... Sortie en mars.

• DUJARDIN: *Triangles.* Constituer le plus rapidement un territoire avec des éléments en forme de triangles. Ceux-ci sont "vendus" aux enchères ! Sortie en mars.

La bonne pêche. Réaliser trois contrats de pêche (côtière, haute et large mer), vendre sa pêche à la criée ! Un thème peu connu. A voir !

• FRANCE CARTES: *le jeu des correspondances.* 52 cartes qui représentent 52 stations du métro parisien... Belles illustrations.

• GENERAL MILLS: qui a changé (encore !) de nom. Cette société s'appelle à présent Kenner Parker.

Rendez-vous rue de la Paix, qui comme son nom l'indique n'est pas un deuxième *Monopoly.*

La course à la réussite, qui comme son nom l'indique n'est pas un deuxième *Carrières.*

• HABOURDIN: *Le jeu du Hamburger.* Parcours et mémoire pour retrouver les composants d'un Hamburger: oignons, ketchup... Sortie en avril.

Les joyeux combinards: comment devenir riche en achetant et vendant de la marchandise; et en défiant les contrôles de Police ou de douane.

Sinon, la reprise du *Master Mind;* une version de luxe du *Jarnac* (pions en bois et plateau alvéolé); un *Scrabble* de grand luxe, en cuir fait main (prix annoncé 15 000 F en série limitée)...

• INTERNATIONAL TEAM: *Double Game.* Petit jeu solitaire et à deux. Petit prix aussi: 28 F! Dans la collection IT Junior: les jeux de société sur le thème de Pandy. Sortie: en janvier.

• JEUX DESCARTES: pas de nouveautés à proprement parler, mais beaucoup de projets qui sortiront échelonnés tout au long de l'année.

Paranoïa, traduit avec un scénario dans la boîte, sortie en avril.

Detective conseil, cinq nouvelles affaires de Sherlock Holmes, sortie en avril.

Les Aigles, les règles de jeu d'histoire Empire avec figurines revues et corrigées par Jean-Michel Hautefort et Jean-Jacques Petit. Dans la boîte, entre autres, un scénario et des planches de pions qui pourront être remplacées au fur et à mesure par des figurines. Cette règle sera d'ailleurs présentée en anglais et en français. Sortie en avril.

Une initiation grand public aux wargames avec figurines, par Jean-Jacques Petit. Epoque Louis XIV à Napoléon! Sortie en septembre.

• MB: *Scrupules,* traduit de l'américain, un "jeu sur le psy". Découvrir le caractère de ses partenaires à partir de questions/ réponses! Sortie en avril.

Big foot, course-poursuite au volant de son monstrueux 4x4 (miniature) ;

Le Manoir hanté, un parcours en 3D... (pour enfants).

• NATHAN: *Ordinathan,* le grand-frère de *Ordimini,* avec 120 fiches programmées sur le système questions-réponses. Une encyclopédie électronique. Quant aux jeux de société, black-out total! Peut-être aurons-nous droit à la création de la décennie!...

• RAVENSBURGER: *Le tour du monde en 80 jours...* Course comme le célèbre roman de Jules Verne en train, diligence..., éléphant. Avec cartes d'actions et d'événements. Sans dés.

Labyrinthe. Une chasse aux trésors où les couloirs se « déplacent ».

Un coffret de jeux de famille, avec les principaux jeux classiques de l'éditeur (Barricade, Halma, jeu des chapeaux...)

M.R.

TOUT CHAUDS...

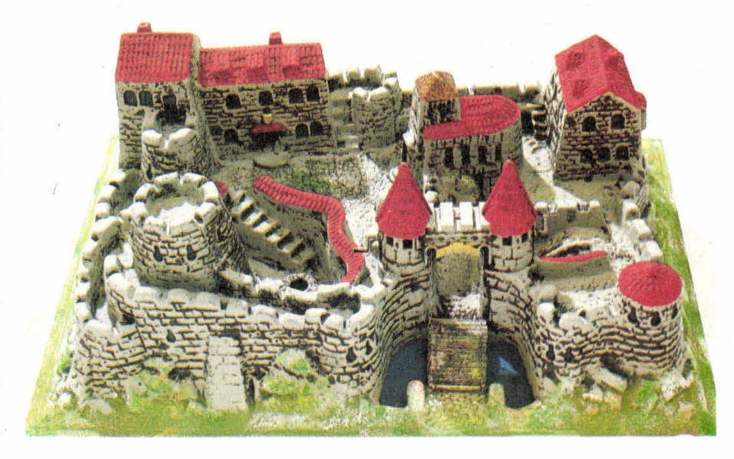
Quelques jeux sont sortis fin décembre-début janvier. Nous n'avons pas eu le temps de les voir longuement... On en reparlera prochainement.

• La *manipe,* de C3P: comment gagner les élections.

• *Objectif Elysées,* de Sagitaire: faire une carrière politique en effectuant toutes les étapes: municipales, cantonales, législatives,... Attention : ne pas confondre avec le logiciel *Objectif Elysées* édité par Ere Informatique... et Jeux et Stratégie.

• *La Tour du Serpent des Elfes:* deux scénarios pour *Féerie* ;

• *Ost,* des Elfes: initiation à la simulation historique, époque médiévale, avec pions ou figurines.



LES CHATEAUX D'ECO

Ce n'est pas le titre d'un nouveau jeu, ni celui d'un scénario ! Eco est une firme allemande spécialisée dans les jouets d'enfants, qui possède dans son catalogue, outre les dînettes et matériels pour trains miniatures, des châteaux-forts moulés. A priori, aucun rapport avec le jeu, si ce n'est celui de notre enfance où Ivanhoë et Robin des bois étaient les héros de nos soldats en plastique... ou plomb.

Mais en regardant ces châteaux-forts de plus près, on s'aperçoit que leur échelle s'adapte à merveille à celle des figurines 25 mm. Et hop, le pas est franchi, trouvant enfin l'alibi pour pouvoir s'acheter, sans hésiter, un château-fort... pour un jeu de rôle !

L'effet est garanti, plongeant les joueurs dans un décor enfin réaliste !

Il existe actuellement sept modèles ; le plus petit 59 cm × 39 cm ; le plus grand, 80 cm × 91 cm pour un prix allant de 139 F à 229 F. (Goupil Distribution, B.P. 17, 78770 Thoiry).



MALEFICES

(Jeux Descartes)

Sous-titré, *"Le jeu de rôle qui sent le soufre"!... Maléfices* fait partie de ces nombreuses nouveautés sorties à la fin de l'année dernière !
Dans cette boîte superbement illustrée, on découvre un livret de règles, un de scénarios, des feuilles de personnages (appelées "Etat civil"), un paravent, des cartes de tarots et deux dés à dix faces... Le tout très agréable à feuilleter...
Passons au jeu ! *Maléfices* aborde le thème du fantastique et du paranormal au sein de la France de la Belle Epoque (1870-1914). Une période agitée où l'attrait du mystère se ressent jusque dans les romans populaires *(Fantomas...).*
Le livret de règles, d'une cinquantaine de pages, se découpe en deux parties: les règles proprement dites et une documentation sur le contexte même. Les auteurs, Michel Gaudot et Guillaume Rohmer, ont souhaité des règles pratiques pour en faire un jeu simple, l'intérêt reposant plus sur l'ambiance que sur la technique. Une bonne initiative qui semble d'ailleurs se généraliser.
La création du personnage est d'une extrême simplicité et ne demande que très peu de temps. Les joueurs se plongent ainsi immédiatement dans l'ambiance d'une partie... Le déroulement du jeu est lui aussi fort simple. Les actions demandant un jet de dés sont toutes résolues à l'aide d'une table des paliers (ou table de résolutions), ce qui simplifie la lecture du résultat. Sans entrer dans les détails techniques, le Meneur de jeu a la possibilité d'octroyer des malus ou des bonus aux joueurs, selon la difficulté de ces actions.
En ce qui concerne les combats, distinguons les armes à feu, les armes blanches et les mains nues. Les dommages sont fonction de la qualité de réussite. Là encore, simple et clair. Attention, il est préférable d'éviter les combats, car les risques de mort rapide sont très grands. Un bon point, qui fera réfléchir les joueurs avant qu'ils n'emploient la manière dite forte. Donc de la réflexion avant tout...
Une des originalités de *Maléfices* sont ces "cartes de tarots" qui, tirées à la création du personnage, détermineront en partie sa destinée, et modifieront son profil. Intéressant! On regrette, peut-être, qu'il n'y ait pas une utilisation plus fréquente de ces cartes qui ajoutent un côté ésotérique et fantastique.
Le second livret contient deux scénarios *(La malédiction de Fontevrault* et *Une étrange maison de poupée)* dans la lignée de la littérature fantastique où d'étranges phénomènes semblent s'acharner sur les personnages. Signalons que le Meneur de jeu doit être un bon joueur de JdR et qu'un débutant aura certainement beaucoup de mal à mener une partie...
Donc, des règles claires et simples, auxquelles s'ajoutent des scénarios fouillés et intéressants où les rôles sont primordiaux. A priori, rien à redire. Mais on peut tout de même éprouver un certain manque surtout lorsqu'on est joueur de longue date. Après pratique, beaucoup ne « sentent » pas leur personnage. Que fait-il ici? pourquoi enquête-t-il? etc. En effet, il aurait peut-être fallu insister sur la place de ces personnages dans le contexte du jeu...
Et plus, c'est l'aventure qui va au personnage et non le contraire. Ce qui crée une certaine frustration chez beaucoup de joueurs... Dans le premier scénario par exemple *"La malédiction..."* les phénomènes "étranges" tombent littéralement sur les joueurs. A eux de s'en sortir. On est loin de *L'Appel de Cthulhu* qui traite de la même période et d'un thème proche, mais où les personnages sont des enquêteurs tous attirés par les mystères. Donc motivés dès le départ. Ce n'est pas le cas dans *Maléfices* qui se rapprocherait plutôt de *Chill,* autre JdR américain... Ce défaut devra être réparé par un bon M J qui saura amener l'ambiance adéquate motivant réellement les joueurs. 179 F.

• Deux modules sont dès à présent disponibles. Il s'agit de *Le drame de la rue des récollets* (par Michel Gaudot) et *L'énigmatique carnet du capitaine Pop Plinn* (par Hervé Fontanières).

A l'instar de la boîte de jeu, de belles illustrations, et descriptions très claires. (59 F).

LE DERNIER CERCLE : 3 SCENARIOS...

Le Dernier Cercle sort presque coup sur coup trois modules pour jeu de rôle médiéval-fantastique...

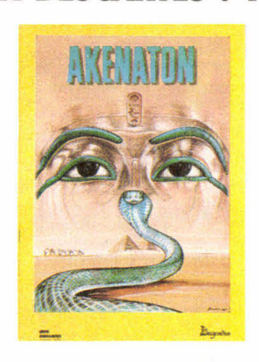


• *La caverne oubliée,* de conception classique, emmène les aventuriers dans un dédale de cavernes, où fourmillent monstres et pièges, afin de retrouver le tombeau d'Uriel, après un long et périlleux voyage. Ce scénario, bien que sorti après *Les cloches d'Erildan* devait en servir d'introduction, mais les deux peuvent se jouer indépendemment...

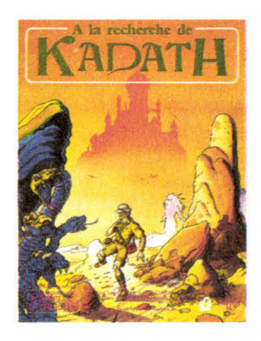
• *La sève de l'esprit* voit les aventuriers découvrir la ville d'Agara, à la suite d'un naufrage. Cette ville est maintenant sous la domination d'un certain Narcos... Autrefois havre paisible, Agara est devenue un véritable repaire de trafiquants. De plus, grâce à la sève de l'esprit, drogue puissante, Narcos a rendu sa population dépendante de lui... Et dans tout ça, que devront faire les aventuriers ? A votre bon choix M'sieurs-Dames !

• *Les chemins de marbre.* L'auteur J.P Vernay, journaliste-écrivain, a, entre autres, publié un roman en collaboration avec E. Jouanne dans la collection Présence du futur chez Denoël. Ce module, d'une quarantaine de pages est la première partie de *La saga de l'ennemi* qui conduit les aventuriers vers les gouffres de l'enfer, jusqu'au domaine de l'ennemi pour y retrouver leurs frères sacrifiés... L'Ennemi bien protégé possède d'étranges pouvoirs. Suite dans un prochain module.

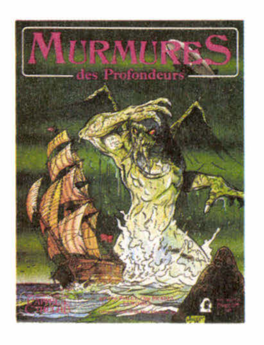
JEUX DESCARTES : TOUS AZIMUTS



• *Akenaton.* Ce module pour *Légendes des mille et une nuits* est signé Laurence Sobraques. Et oui!... La gente féminine se lance aussi dans les Jeux de rôle... et ici avec bonheur. Sans trop dévoiler la trame de celui-ci, on peut dire que les aventuriers vont plonger dans la mythologie égyptienne... malgré eux, Le tombeau d'un des pharaons les plus énigmatiques, Akénaton le roi subversif, de la 18e dynastie égyptienne, sera le motif, la clé de l'aventure. Un beau voyage dans les mythes d'une civilisation des plus fascinantes. 69 F.



• *A la recherche de Kadath* pour *L'appel de Cthulhu.* Regroupe deux scénarios indépendants, mais qui peuvent se "vivre" successivement. La Turquie de l'année 1923 sera en partie la toile de fond. 99 F.

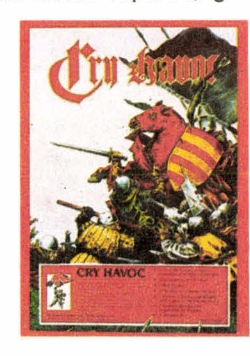


• *Murmures des profondeurs,* également pour *L'appel de Cthulhu.* Trois scénarios: un rouleau de papyrus de la XVIIIe dynastie égyptienne d'une grande valeur archéologique a été découvert en 1927. Il disparaît d'une manière insolite, ainsi que la personne qui le transportait. Un dirigeable volant et un bateau... fantôme sont au rendez-vous ! 99 F.

EN FRANCAIS

Nous avons déjà parlé des deux jeux *Cry Havoc* et *Siège* de Standard games (voir *J&S* n° 31). Ils retracent les différentes tactiques de combat médiéval. Mais ils n'étaient alors qu'en version originale, à savoir en anglais.

Voilà chose réparée, grâce à Rexton qui distribue maintenant ces deux jeux sur le marché français, avec des règles traduites et adaptées par Ducio Vitale. Non! pas changées, mais clarifiées sur de nombreux points. Bien entendu les livrets de scénarios et ceux du contexte historique sont également traduits.







L'ŒIL NOIR VOIT PLUS LOIN

Il ne s'agit pas d'un autre jeu, mais bien de celui de Schmidt France. Il est sorti sous une présentation différente, afin d'être disponible dans les librairies. Après le succès toujours croissant des *"livres dont vous êtes le héros"*, Gallimard Folio Junior présente maintenant *"un jeu dont vous êtes le héros"*. Celui-ci se présente sous deux boîtes thermoformées (style cassette-vidéo en plus épais) contenant les mêmes éléments que dans les boîtes de jeu de Schmidt, mais dans un format plus petit (celui des Folios).

Après lecture, on s'aperçoit que des corrections ont été apportées dans la version de Folio par rapport à celle de Schmidt: par exemple les joueurs rempliront une "feuille de personnage" (chez Folio), alors qu'ils rempliront "un certificat d'identité" (chez Schmidt). De même, les dessins des boîtes ne sont pas les mêmes dans les deux versions... Mais, finalement, c'est le même jeu. Sauf pour le prix: 110 F pour la version librairies, et 130 F pour la version boutiques de jeu!!...

Les scénarios

Six livrets de scénarios sont maintenant disponibles, dont deux en solitaire (il faut avoir lu les règles du jeu, avant de se lancer dans ces deux aventures en solo). De conception très classique, ces scénarios sont du type "combats, trésors, monstres" habituel et n'apportent rien de très original. Mais le public jeune auquel ils s'adressent y trouvera sûrement un intérêt. Notons tout de même *"le fleuve du désastre"* qui se démarque des autres, offrant une aventure plus originale. Bien entendu, comme pour les boîtes de jeu, ces scénarios existent aussi en Folio junior. La différence étant toujours le format et le prix. L'un plus agréable à feuilleter et l'autre plus facile à ranger dans sa bibliothèque.

Avec ces scénarios, Folio a fait imprimer une feuille recto-verso qui "explique" ce que c'est qu'un jeu de rôle et en particulier *L'oeil noir.* A priori, une excellente initiative, mais qui laisse le lecteur perplexe. A la réponse "qu'est-ce qu'un jeu de rôle?" on lit *"deux camps sont en compétition dans une partie de jeu de rôle"*(!!!) *d'un côté les joueurs et de l'autre le Meneur de jeu* (!!!). De quoi faire frémir les amateurs de JdR...

L'intérêt de ces jeux étant justement cette "non compétitivité", le grand public qui lira cette feuille risque fort de ne jamais comprendre les jeux de rôle! Espérons que Folio remédiera à cette grave erreur.

F.C

NEW... FROM UK AND USA

• GAMES WORKSHOP: cette firme bien connue vient de sortir un jeu sur plateau intitulé *Warrior knights* conquête d'un royaume livré à la guerre civile et à l'anarchie, par divers barons qui veulent se l'approprier, après l'assassinat de son roi. Tout un programme... épées et traitrises.
La seconde édition de *Talisman* remaniée et plus complète est parue. Il s'agit d'une quête à travers un monde médiéval-fantastique avec, bien sûr, magie et monstres. Se joue avec des cartes et pions-personnages sur un plateau...
• STEVE JACKSON GAMES a sorti une édition de luxe de *Car wars,* avec nouvelles règles, nouvelles aides de jeu, etc. De quoi faire rêver les fans de ce JdR, bien nombreux, on le sait !
• CITADEL: hormis les nouvelles figurines qui sortent régulièrement, cette société a édité son troisième "compendium", qui en 82 pages présente toutes ses figurines et cette fois-ci en photos (et non en dessin comme les deux précédents recueils). Indispensable pour les amateurs de figurines qui y trouveront des exemples de dioramas, des conseils et même une bande dessinée...
• T S R: *Unnearthed Arcana,* c'est sous ce titre qu'est sorti le dernier livre pour *AD&D,* signé Gary Gygax lui-même. Les joueurs avertis y trouveront des précisions sur le système de jeu, des nouveaux sorts, de nouvelles classes de personnages, des objets magiques et plein d'autres détails utiles aux joueurs et autres D.M.
Une autre parution originale, celle d'un double 33 T intitulé *Firstquest.* Il s'agit de morceaux de musique très "synthé" qui apportent une ambiance à un lieu. A l'intérieur de la pochette, un plan des salles ; à chaque morceau correspond l'une d'elles... A partir de là, le DM improvisera un scénario. Une idée sympa qui prouve que musique et jeu ne sont pas incompatibles.

F.C.

FRANCE XXIe siècle

Voici un livre qui ne manquera pas d'attirer l'attention des amateurs de livre-jeu. L'aventure débute en 1986, à l'instant précis où vous venez d'être élu... Président de la République! Débute alors une véritable quête au terme de laquelle le joueur entre glorieusement dans l'Histoire de l'Humanité ou sombre irrémédiablement dans l'oubli.
Conçue par François Nédélec *(Empire Galactique),* l'aventure conjugue agréablement la réalité au futur. Elle prouve aussi, avec à propos, que la formule à succès du livre-jeu peut s'évader des mondes médiévaux-fantastiques pour s'adapter à des thèmes "contemporains". Sans doute suffisait-il de remplacer les habituels points de force, d'habileté et de chance de son personnage par des points de modernisation, de prestige et de niveau de vie... mais encore fallait-il y penser ! Une affaire à suivre? Hélas non. Au grand dam des joueurs, l'initiative de l'éditeur ne sera pas renouvellée. Dommage! 42 F (Denoël, collection Science Fiction).

LE JEU DU MONDE

Comme son nom ne l'indique, cet ouvrage n'est pas un jeu, mais un livre sur le jeu...
Confortablement installé dans une cabine du "jeu du monde", l'homme du XXIIe siècle joue sa destinée... au dé! Au moins une fois par an et pas plus d'une fois par jour; chaque citoyen y joue son capital d'*ugames* et du même coup son statut social.
Pour Bruno Mansa, entraîneur d'une équipe de jeu "Troyen" (une sorte de jeu du cirque) une incroyable partie de bras de fer s'engage. Ayant perdu au "jeu du monde" la quasi totalité de ses *ugames,* il est à présent, au plus bas de l'échelle... Comme figurant d'un jeu de rôle grandeur nature, il découvre alors que ce "jeu" est bien loin d'être régi par la loi du pur hasard.
De Van Gogt *(le Monde des A)* à Emmanuel Jouanne *(Damiers imaginaires)* en passant par P.K Dick *(Loterie solaire),* les références au jeu dans la science fiction sont nombreuses... Ici, Michel Jeury, apporte une pierre supplémentaire à l'édifice des sociétés fondées sur le jeu en renvoyant dos à dos une société de loisirs, la terre, et une société du travail, les stations spatiales. 80 F (Laffont, collection Ailleurs et demain).

COMPRENDRE LE SKAT

Fortement imprégné par l'esprit français, ce jeu européen du début du XIXe siècle, est basé sur un système d'enchères original. Synthèse heureuse de plusieurs jeux, le *Skat* joue aujourd'hui un rôle dans l'univers des jeux de cartes (voir notre n°9). Très populaire en Allemagne, le *Skat* est, en France, surtout localisé dans l'Est ; on compte quelque 40 000 joueurs en Alsace-Lorraine.
Un ouvrage lui est consacré; il vous permettra de parfaire votre connaissance sur ce jeu: *"Le Skat, le plus subtil des jeux, ou l'esprit français en 32 cartes"* signé Jean-Michel Klinghammer. 64 pages, 45 F dans les FNAC. Informations auprès de l'auteur (1 rue de Bourgogne, 67450 Lampertheinn. Tél : (16) 88 20 46 00.

LECTURE POUR BRIDGEUR

• Nombreux sont les joueurs de bridge qui ont maîtrisé les enchères, les grosses bévues dans le jeu avec le mort sont de moins en moins fréquentes et tous les experts s'accordent pour reconnaître que bien souvent l'écart se fait au bridge sur le jeu de flanc. Jacques Delorme vient de publier, aux Editions du Bridgeur, sous le titre de *Bien Jouer en Défense,* un traité complet de cette partie du jeu de la carte. 80 F
• *Les secrets du tournoi par paires,* de Max Lawrence. Un partenaire mythique, Alex, dispute avec l'auteur un tournoi par paires en deux séances. Anecdotes, conseils... Editions Belfond-Bridge, 118 F.

ECHECS ELECTRONIQUES : LES 2000 ELO SONT EN VUE

Prenez un *Super Constellation,* le meilleur appareil commercialisé jusqu'en octobre 1985, et faites-le jouer contre 100 joueurs d'échecs pris au hasard. Il est probable qu'il en battra au moins 95, et qu'il ne perdra guère plus d'une partie! Dans ces conditions, pourquoi les cinq firmes qui se disputent le marché mondial (Fidelity Electronics, Novag, Scisys, Hegener et Flaser, Conchess) continuent-elles à payer leurs programmeurs avant tout pour qu'ils réalisent des programmes encore plus forts ?

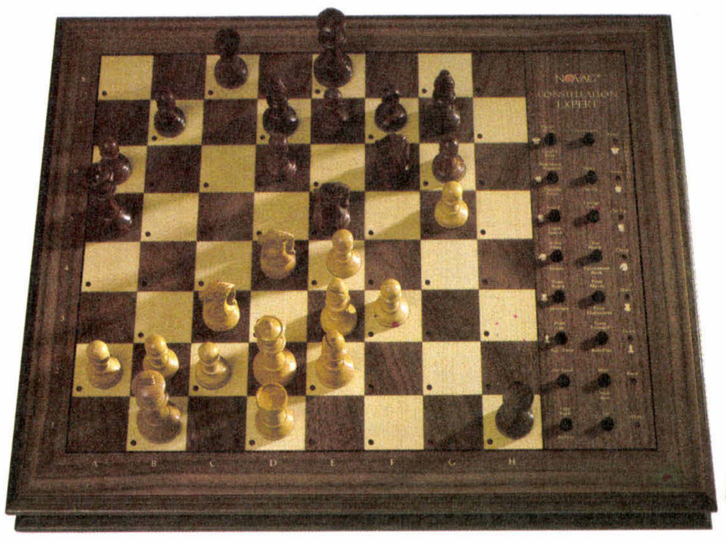
C'est que de nombreux acheteurs copieusement dominés par leur *Elite A/S* ou leur *Super Constellation* sont pourtant prêts à faire l'acquisition d'un adversaire électronique qui les massacrera encore davantage pour peu qu'une telle machine soit mise sur le marché. Ce comportement est moins bizarre qu'il n'y parait à première vue: après tout, si on vaut 1500 points Elo, on apprendra généralement plus d'une partie contre un joueur à 2000 que contre un joueur à 1800, pour peu qu'on se donne la peine d'étudier sérieusement les raisons de ses défaites.

Que ceux qui veulent affronter des machines toujours plus fortes se réjouissent, voici qu'arrivent deux machines qui n'ont pas fini de faire souffrir même les joueurs dont le Elo tourne autour de 2000.

• Le nouveau numéro 1 mondial incontesté est le *Mephisto*

NOUS AVONS RECU...

• Vopaliec-Jeux n° 74. Comment jouer à Cluedo par correspondance! Sur abonnement 80 F (Association Vopaliec-SF, 26 square des Anciennes Provinces, 49000 Angers).
• Tarot Infos n° 44 : code d'arbitrage ; n° 45 : classement national 85; n° 46 : clubs affiliés. (F.F de Tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon).
• Le nouvel archimède, n° 6, novembre 85. Les olympiades internationales de Mathématiques. Sur abonnement 100 F (A D C S abonnement, BP 222, 80002 Amiens Cedex).



Constellation Expert



Mephisto Amsterdam

Amsterdam 16 bits présenté dans l'échiquier auto-répondeur *Exclusive.* Après avoir gagné haut la main le championnat du monde des micros (voir J&S n°36 page5), ce programme de l'Anglais Richard Lang a joué dans le très fort Open mondial de Montpellier fin octobre-début novembre, et il y a confirmé contre de forts joueurs humains toutes ses qualités positionnelles. Il a en effet battu un joueur américain classé 2014 par sa fédération, et un joueur belge classé 2100 par la sienne, du jamais vu en France pour un micro!

Le classement du *Mephisto Amsterdam* sur ce tournoi se situe à environ 1950 Elo. Comme le montre notre grille de tests, ce programme combine bien, joue mieux les finales que tous les autres, résout les problèmes extrêmement rapidement. Ce que nos tests ne montrent pas, c'est la qualité positionnelle de ce nouveau *Mephisto* qui fait nettement moins de fautes stratégiques que tous les autres programmes en 8 bits. Ajoutez à cela un auto- répondeur en bois, beau et agréable, des fonctions innombrables et passionnantes et vous avez là la nouvelle Rolls Royce des micro-ordinateurs d'échecs. Evidemment cette qualité se paie cher: 12 500 F pour le moment, en espérant que les micro- processeurs 16 bits 68000 baisseront rapidement, mais rien n'est moins sûr.

• Beaucoup moins cher - 5 750 F - et seulement un peu moins fort apparaît le *Constellation Expert* de Novag. Ce très bel échiquier auto-répondeur en bois est certainement fabriqué par la même usine qui produit les *Mephisto Exclusive,* car les échiquiers se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Seul gros handicap de l'*Expert,* il n'a pas d'écran d'affichage, donc pas de pendule, pas de fonction d'évaluation visible etc. Il est vrai que vous pouvez toujours acheter la pendule électronique Novag en option (990 F à la Librairie St Germain).

La principale caractéristique de cet excellent programme c'est sa force tactique et son agressivité. Comme le montre la grille de tests, le *Constellation Expert* est encore plus rapide en combinaisons que le *Mephisto Amsterdam.* Et pour accentuer son côté joueur d'attaque à tout va, une fonction spéciale lui permet de ne jouer éventuellement que des gambits, aussi bien avec les blancs qu'avec les noirs.

Le *Constellation Expert* a démontré sa force dans l'Open du championnat de France 1985 en prenant la 4e place ex aequo sur 400 joueurs avec 8,5 points sur 11, un exploit sans précédent... mais sans avoir rencontré de joueur classé au dessus de 1980. Son Elo peut être évalué à 1900 environ.

Le grand tournoi semi-rapide d'Aubervilliers qui se déroulera les 25 et 26 janvier 1986 verra la participation du *Mephisto Amsterdam* et du *Constellation Expert* (plus quelques autres). Ce sera une excellente occasion de comparer les talents du positionnel solide *Mephisto* et du combinatoire attaquant *Constellation.* Il serait étonnant que l'un ou l'autre ne mette pas quelques scalps à gros Elo dans son tableau de chasse.

	Constellation Expert	*Mephisto Amsterdam*	*Rappel du meilleur*
Diag. 1	0 s	0 s	Chess super 9 de luxe ; Constellation 3.6 ; Elégance ; Turbostar ; Conchess H ; Elite A/S 5 ; Excellence ; Méphisto Mondial : 0 s
Diag. 2	1 s	0 s	Exclusive 2 ; Modular 2 0 s
Diag. 3	2 min 28 s	22 s	Conchess H : 20 s
Diag. 4	1 s	1 s	Constellation 3.6 ; Super Constellation ; Elégance ; Elite A/S 5 ; Conchess H ; Exclusive 2 ; Modular 2 : 1 s
Diag. 5	1 s	27 s	Turbostar : 4 s
Diag. 6	37 s	1 min 2 s	Turbostar : 57 s
Diag. 7	5 min 20 s	7 s	Super Constellation : 1 s
Diag. 8	10 s	3 s	Conchess H : 2 s
Diag. 9	1 min 27 s	1 min 50 s	Conchess H : 1 min 20 s

Pour les positions des diagrammes, voir notre n° 35, p. 31

Pierre Nolot

NE RESTEZ PLUS BLOQUÉ !

Il y a les jeux où l'on fait la course, ceux où l'on explore, ceux où l'on accumule des forces et ceux où l'on anéantit celles de l'adversaire... Et puis ceux où il s'agit d'empêcher l'autre de jouer. Pour échapper au blocage, il y a d'autres moyens que la psychanalyse. A vous de les trouver !

Le blocage est un principe que l'on retrouve dans de nombreux jeux. Il peut n'être qu'un simple processus utilisé au cours de la partie, c'est-à-dire à la fois permis par les règles, et recherché tactiquement. Il peut aussi être l'objectif même du jeu, la partie étant gagnée par celui qui parvient à bloquer son ou ses adversaires. On peut alors parler de jeux "de blocage". Entre les deux, se situent les jeux où le blocage est l'élément tactique principal, même si l'objectif du jeu est autre: élimination des pièces, course...

Encore faut-il bien définir ce qu'on entend par "blocage". Afin d'englober l'ensemble des aspects que ce terme recouvre, il semble préférable de partir de la définition la plus large possible, en même temps que la plus simple: un joueur est bloqué lorsqu'il ne peut plus jouer. Quoique simple, cette définition recouvre des situations diverses qu'il peut être utile de préciser pour l'analyse et le classement des jeux. On retrouvera par exemple par la suite deux grandes catégories de blocage par rapport au déroulement de la partie :

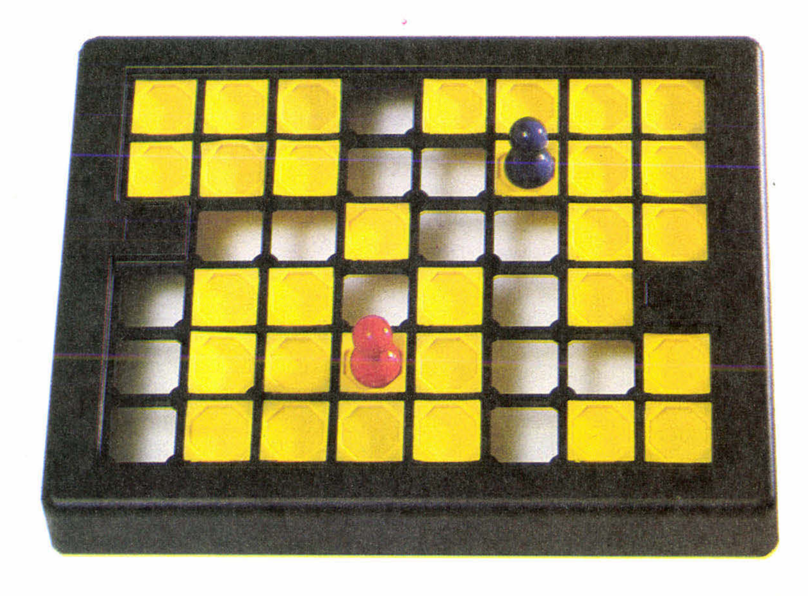
- il n'y a plus de coup possible dans la partie (toutes les pièces ont été prises, toutes les cases ont été remplies...)
- il n'y a plus de coup possible pour le joueur bloqué (son adversaire lui, peut encore jouer).

Par ailleurs le blocage lui-même peut prendre des formes très variées. On ne peut réduire ce processus à un pion coincé par un autre dans son déplacement: il y a des saturations de coups, il y a des immobilisations sous colonnes, etc.

Les différents aspects techniques du blocage se retrouvent naturellement dans les jeux de blocage comme dans diverses situations de jeu où le blocage n'est qu'un simple processus. En particulier, on trouve des blocages "d'espace" qui limitent le mouvement des pièces sur le terrain ou des blocages "de temps" qui font passer un tour de jeu. Ces deux types se superposent à la fin de la partie lorsque l'objectif final est le blocage, mais ils peuvent être distincts dans d'autres jeux. Par exemple un joueur peut être bloqué à un moment de la partie, puis débloqué ensuite *(Othello, Dominos)*.

On trouve aussi des jeux dans lesquels les objectifs de blocage sont combinés à d'autres. Soit qu'il s'agisse de jeux à objectif "asymétrique" (différent pour les deux adversaires) comme le vieux *Renard et Poules*. Soit qu'il s'agisse de jeux à objectifs multiples: par exemple à *Alcazar*, un joueur gagne s'il atteint la case objectif ou s'il bloque la pièce de l'adversaire.

Afin de ne pas séparer artificiellement des jeux qui sont de la même veine, on a choisi



ISOLA, un jeu de blocage exemplaire.

Deux joueurs. Chacun manœuvre un pion. A chaque fois qu'il le déplace, il « supprime » une case. Le premier bloqué a perdu. Malheureusement plus distribué, Isola peut être joué sur une feuille de papier où l'on barrera les cases au fur et à mesure.

de décrire le domaine des jeux de blocage par rapport aux processus principaux de jeu et non par rapport au seul objectif. Dans chaque chapitre il pourra donc être question des jeux "de blocage" et des jeux où le blocage joue un rôle essentiel. Une dernière partie sera consacrée au blocage quand il apparaît comme l'un des processus parmi d'autres, mais n'est pas le principal.

Avec prise

Tous les jeux de ce type peuvent être regroupés sous l'appellation globale de *jeux de Nim,* bien qu'il s'agisse d'une généralisation.

Les *jeux de Nim* peuvent en effet être considérés comme des jeux de blocage car la fin de la partie intervient quand un joueur n'a plus de coup à jouer. Qu'il s'agisse de la dernière pièce à prendre (le joueur suivant n'a plus de coup à sa disposition) ou de la dernière pièce à ne pas prendre (le joueur suivant celui qui a pris l'avant-dernière n'a plus de coup à sa disposition) il y a équivalence entre l'objectif "apparent" du jeu - prise ou non prise - et le blocage.

On sait que l'on connait une stratégie gagnante aux *jeux de Nim,* au sens strict, en particulier le célèbre *jeu de Marienbad.* Mais de nombreuses variantes ont été trouvées autour du thème principal du *Nim,* qui font intervenir des facteurs de complication et rendent moins aisément trouvables les stratégies. Ces facteurs sont principalement liés à l'espace (répartition des pièces au départ du jeu, relations entre les pièces prises) ou aux règles concernant le nombre de pièces prises à chaque coup.

Le Bulo et le Nimbi, jeux équivalents n'ayant pour différence que la forme du damier, ou le *Nimclock,* en sont de bons exemples.

Avec pose

• Jeux de saturation. Ce sont des jeux où un espace donné se remplit peu à peu, jusqu'à ce que sa saturation empêche un des joueurs de jouer. C'est là en quelque sorte l'inverse des *jeux de Nim,* ce qui corrobore leur position dans ce classement. Mais on ne peut pas déduire directement les stratégies des jeux de satu-

BULO ET NIMBI

joueurs : 2
matériel :
• un damier de 4x4 cases et 16 pions (Bulo).
• un damier hexagonal et 12 pions (Nimbi).
but du jeu : ne pas prendre le dernier pion.
préparation : un pion par case dans chacun des cas.
le jeu : chaque joueur à son tour prend un nombre de pions de son choix (au moins un), ces pions devant être à la fois :
- sur des cases adjacentes
- sur une même ligne droite
fin du jeu : le joueur qui prend le dernier pion a perdu.

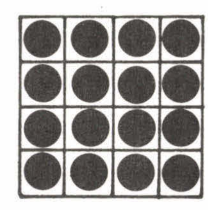


Diagramme 1 : *position de départ au Bulo*

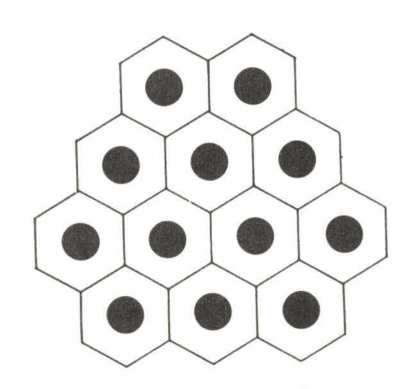


Diagramme 2 : *... et au Nimbi*

NIMCLOCK

joueurs : 2
matériel : 12 allumettes
but du jeu : ne pas prendre la dernière allumette
préparation : les allumettes sont disposées sur la table selon un cadran d'horloge. L'allumette qui marque "midi" est repérée par un signe quelconque.
le jeu : chaque joueur à son tour prend 1, 2 ou 3 allumettes qui doivent être adjacentes sur le cadran. L'allumette qui marque midi doit être prise en dernier.
fin du jeu : la partie s'achève lorsqu'un des joueurs prend la dernière allumette, celle de midi. Celui-ci a perdu.

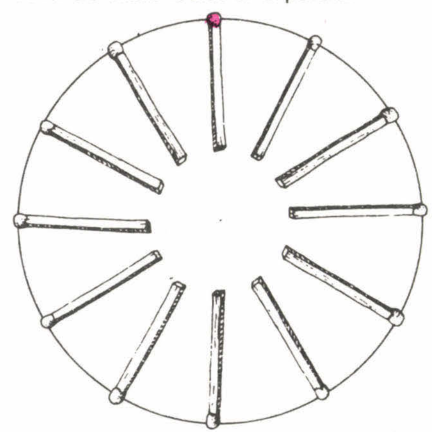


Diagramme 1 : *position de départ*

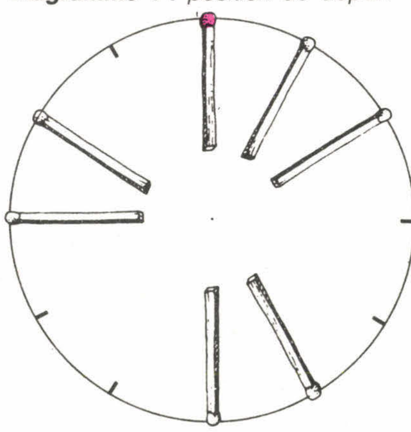


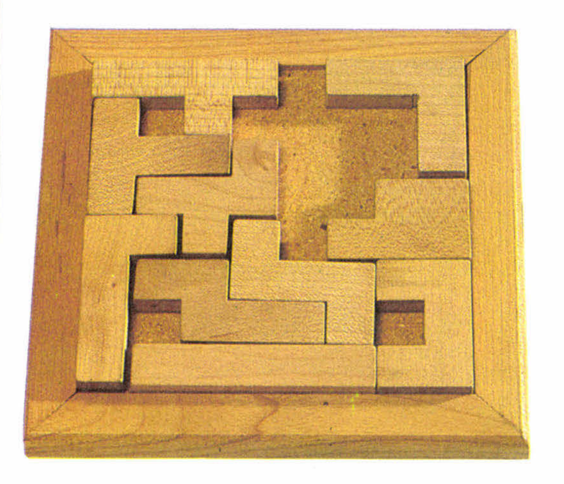
Diagramme 2 : *en cours de jeu*

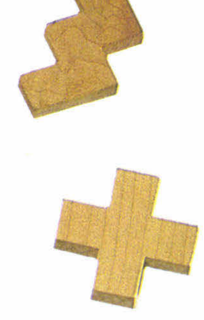
ration de celles des *jeux de Nim.* L'espace et ses caractéristiques géométriques et topologiques jouent en effet le rôle essentiel dans ces jeux, quelle que soit la règle de remplissage, qui peut par ailleurs être relativement sophistiquée.
On peut distinguer plusieurs domaines :
— le remplissage par cases, où la règle de remplissage est l'élément principal de variété.
— les polyminos, où interviennent leurs formes pour saturer un espace.
— la topologie quand il s'agit non pas de damiers mais d'ensembles de lignes et de points dont la saturation fait purement appel aux propriétés topologiques de connexité.

Remplissage par cases. Chaque joueur à son tour remplit une case, d'un simple signe qui indique que la case n'est plus jouable, ou d'un signe plus complexe lorsque la règle fait appel à des logiques supplémentaires: chiffres (facteurs) couleurs (patatochromes : *J&S* n° 8) orientations (synapse)... On trouvera une bonne variété de ces jeux dans les *100 jeux de table* de Pierre Berloquin. Nous vous proposons ici *Blockades,* qui utilise un damier et une règle de saturation originaux.
Par ailleurs *Numération,* jeu à gain modulé, est présenté avec son programme en Basic page 60.
Il faut remarquer aussi que certains jeux "de territoire" sont équivalents à ce type de blocage lorsque l'objectif est de "tenir le plus longtemps" en se fabriquant un territoire supérieur à celui de l'adversaire. C'est le cas par exemple du *Loco,* de *Rebound* ou encore de *Blocus,* présenté dans *J&S* n° 3.

Polyminos. Il ne s'agit plus de remplir le damier case à case, mais avec ces "monstres" que sont les polyminos. Sont alors mises en oeuvre leurs spécificités géométriques et formelles: non seulement les polyminos prennent de la place, mais ils ne s'adaptent pas à tous les espaces libres. La pratique de ces pièces impose un exercice original de pensée, et le champ de leur invention est encore très ouvert à l'analyse aussi bien qu'à l'invention. Le plus classique de ces jeux est certainement *Pentominos,* mais il en existe d'autres tels que *Playing Last* ou *Hepta* qui fut commercialisé sous le nom de *Magic 7.*

Topologie. Le mode de loin le plus fréquent est le tracé de lignes à partir d'un réseau de points, la règle de tracé impliquant une saturation progressive des libertés de jeu. C'est le cas du *Sprout* comme du *Lasso* ou de *Hold that line.* Mais on trouve aussi des remplissages de lignes, qui rappellent ceux des cases de damier ; un bon exemple en est *Réseau.*
• Jeux de série. Nous évoquerons ici les jeux où l'objectif principal est de se débar-





***LES PENTOMINOS,* les plus célèbres (et les plus intéressants) des polyminos. On peut y jouer en solitaire ou à deux. On a perdu dès que l'on ne peut plus placer l'une des pièces restantes.**

BLOCKADES

joueurs : 2

matériel :
• Une feuille de papier ou tout autre plateau à cases hexagonales ;

• Deux crayons (ou des pions) pour réaliser les marques.

but du jeu : jouer le plus longtemps possible sans être bloqué.

préparation : on trace un plateau à l'image du diagramme 1. Les lignes fortes divisent le terrain de jeu en "régions".

le jeu: chaque joueur joue à son tour. L'un utilise la marque "O", l'autre la marque "□". Au premier tour de jeu, les joueurs inscrivent leur marque sur une case de leur choix, symbolisant la position de leur pièce. Le second joueur doit se placer dans une région différente du premier. Ensuite, chacun à son tour "avance" sa pièce le long d'une ligne droite en tournant sur le terrain dans le sens des aiguilles d'une montre. Il avance d'autant de cases qu'il le désire jusqu'à une case libre. Cette case doit être située, si possible, dans une région différente de la case de départ. Il peut cependant traverser une région sans s'y arrêter.
Un déplacement peut aussi se faire en passant sur des cases déjà utilisées, mais au prix de certaines pénalités. Le "déplacement" achevé, le joueur inscrit sa marque dans la case d'arrivée, et barre sa marque dans la case de départ (ceci simplement pour que la position de la "pièce" soit toujours claire).

pénalités : un joueur reçoit des points de pénalité :

• lorsqu'il reste dans la même région au cours d'un déplacement (- 1 point);

• lorsque son mouvement le fait passer sur des cases occupées par la marque de son adversaire (- 1 point par case).

fin de la partie : un joueur perd lorsqu'il ne peut plus bouger, ou lorsqu'il a accumulé 10 points de pénalité.

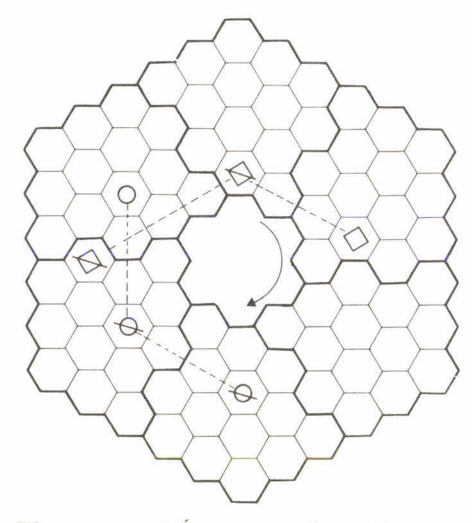


Diagramme 1 : *en cours de partie*

NUMERATION

joueurs : 2
matériel : papier quadrillé et crayons.
but du jeu : bloquer son adversaire et marquer ainsi le maximum de points.
préparation : pour chaque manche, on dessine une grille de 5 x 5 cases.
le jeu : chaque joueur à son tour écrit un nombre dans une case vide. Les nombres sont écrits dans leur ordre naturel. Le premier joueur place le 1 où il veut, puis le second joueur place le 2, puis le premier le 3, etc.
Après le premier coup, un nombre doit être placé sur une case de la même ligne verticale ou horizontale que le nombre précédent et sans qu'il y ait, entre la dernière case jouée et la nouvelle, une case déjà remplie.
fin d'une manche: le joueur qui écrit le dernier nombre possible, son adversaire ne pouvant plus continuer en respectant les règles, marque un nombre de points égal à ce dernier nombre marqué.
abandon : au lieu de jouer son coup, un joueur peut déclarer "abandon". Son adversaire marque alors en points le nombre qu'il vient d'inscrire.
Le jeu se joue en plusieurs manches. Celui qui a perdu une manche, commence la suivante.
fin du jeu : le vainqueur est celui qui le premier atteint un total fixé à l'avance (50 par exemple) ou qui gagne un nombre donné de manches.
variante : à chaque nouvelle manche, au lieu de reprendre la série des nombres à partir de 1, le perdant de la manche précédente commence la nouvelle avec le nombre qui suit le dernier marqué. Quand on atteint 25, le joueur suivant inscrit 1 et on recommence la série.

④	5		11	3
	⑥	1	⑫	②
			13	⑭
	7	9	⑩	⑧

Diagramme 1 : *1re manche : rouge gagne et marque 14 points*

②	④	③	①	
		24	25	
15	⑤		⑥	16
19	18			17
20	21	23		22

Diagramme 2 : *2e manche (selon la variante): après 6 (noir), rouge abandonne. Noir marque 6 points.*

PLAYING LAST

joueurs :1 2
matériel :
- un damier de 7x7 cases ;
- un jeu de dominos (ou 24 rectangles de carton)

but du jeu : être le dernier à pouvoir jouer.
préparation : le damier est vide. Les dominos (ou les cartons) sont communs aux joueurs. Les points que portent les dominos n'ont aucune incidence sur le jeu.
le jeu : chaque joueur à son tour pose un domino de façon qu'il recouvre deux cases libres du damier.
fin du jeu : lorsqu'un joueur ne peut plus jouer, il a perdu.

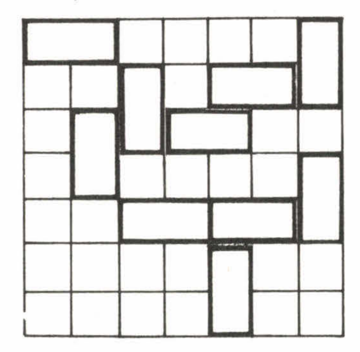
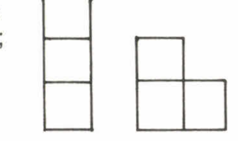


Diagramme 1 : *en cours de partie...*

HEPTA

joueurs : 2
matériel :
- un damier de 7×7 cases ;
- douze "triminos" : six droits et six "L" ;



- sept pions.

but du jeu : être le dernier à pouvoir jouer.
préparation : l'un des joueurs pose les 7 pions sur 7 cases du damier, à son choix. Ensuite l'autre choisit de jouer avec les triminos droits ou avec les L. Son adversaire prend les autres.
le jeu : le joueur qui a posé les pions commence.
Chaque joueur à son tour pose l'une de ses pièces sur 3 cases libres du damier. Les cases occupées par un pion sont donc interdites.
fin du eu : le perdant est celui qui ne peut plus jouer.
variante : cette version a été éditée par Ideal Toys sous le nom de *Magic 7 (J&S n°20)*. Les cases du damier sont colorées de 7 couleurs (7 cases de chaque couleur). Un joueur choisit la couleur qui sera interdite, l'autre choisit sa série de pièces. Le jeu est le même, mais ce sont les 7 cases de la couleur fixée qui ne peuvent être recouvertes par un trimino.

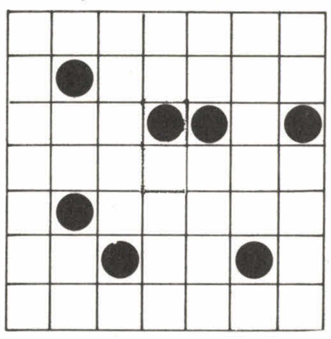


Diagramme 1 : *exemple de position de départ*

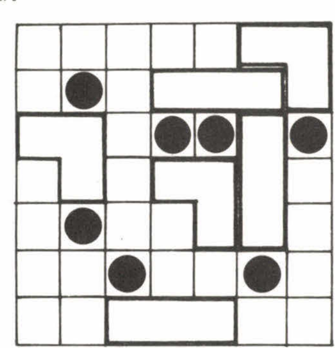
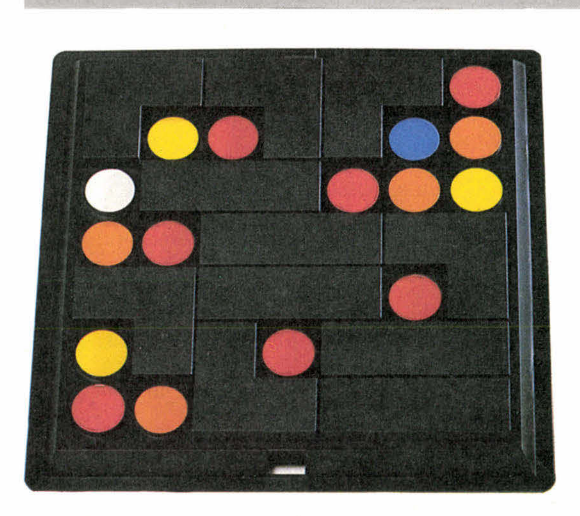


Diagramme 2 : *en cours de jeu*



MAGIC 7. Un autre disparu ! Et c'est bien dommage. Cette variante du Hepta (voir règle ci-dessus) proposait un jeu bien sympathique.

rasser de ses pièces (cartes,dominos) mais où le blocage est souvent un processus tactique essentiel. En empêchant l'adversaire de pouvoir jouer, on l'empêche en effet de se débarrasser d'une pièce et on l'oblige même parfois à en reprendre une (au talon ou à la "pioche"). Le *Quinze,* mis au point par l'auteur, est une variante sophistiquée du simple *Dominos* aux cartes.

• Un cas: le Mat. Pour en finir avec les jeux de simple pose, on ne peut pas oublier le seul jeu de cartes qui soit un jeu de blocage au sens propre : le *Mat* (et sa variante trois dimensions). Dans ce jeu très original, non seulement par son but mais par le fait que l'information est complète entre les joueurs, les plis n'ont pas pour objectif d'accumuler des points, mais bien de réduire la marge de manœuvre de l'adversaire pour l'amener à ne plus pouvoir répondre à une entame.

Avec déplacement

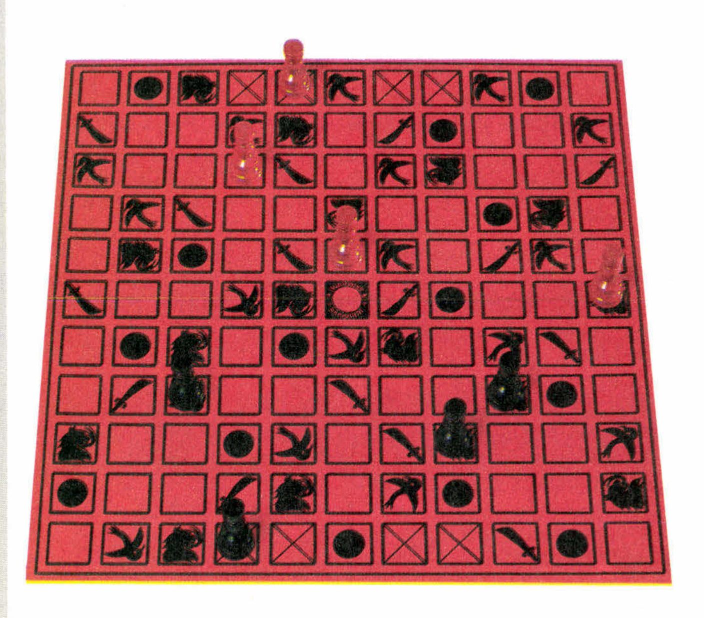
A partir d'une position de départ, les joueurs bougent leurs pièces respectives (ou communes) jusqu'à ce que l'un d'entre eux ne le puisse plus. Il n'y a pas en général de saturation de l'espace et l'on est le plus souvent dans la deuxième catégorie de blocage: un seul des joueurs est bloqué. A la différence des jeux de saturation, il n'y a donc pas en général de détermination progressive et obligée du jeu: la partie peut s'éterniser et il peut y avoir, pour certains jeux, des parties nulles.

Parmi les jeux où il y a tout de même saturation progressive, on trouve le classique *Renard et Poules,* joué sur un damier ordinaire (jeu à objectif asymétrique: un joueur tente de bloquer l'autre qui, lui, tente de s'échapper) et d'autres comme le curieux *Pennyroyal,* un des très rares vrais jeux utilisant des pièces de monnaie.

Les autres jeux avec déplacement utilisant un matériel simple de damier/pions (*Simultana,* présenté avec son programme en Basic page 62) ou bien se compliquent dans leurs pièces (le "L" où l'on retrouve des *Polyminos*). On trouve aussi plusieurs jeux qui se jouent sur des damiers à cases différenciées, utilisées pour imposer des contraintes de mouvement à l'adversaire. L'objectif est alors purement de blocage *(Samouraï, Oktro)* ou bien de course, le blocage jouant un rôle essentiel *(Tripples, Quandary).* Enfin, le *Kilkalkul,* inventé par l'auteur, propose un gain progressif, contrastant avec le "tout ou rien" habituel des jeux de blocage.

Avec déplacement et pose

En combinant les types précédents on obtient des jeux où les pièces se déplacent dans un espace que l'on sature en même temps. Les processus de saturation peuvent être semblables à ceux vus plus haut, les joueurs limitant progressivement les



SAMOURAI. *Une idée intéressante : le mouvement d'un joueur influe sur celui de son adversaire. Mais les règles et le terrain étaient finalement trop complexes pour permettre l'élaboration d'une réelle stratégie. Samouraï n'a pas survécu non plus !*

RESEAU

joueurs : 2

matériel : papier blanc et crayons

but du jeu : être le dernier à pouvoir jouer.

le jeu : il se déroule en deux phases :
- sur une feuille blanche, les joueurs dessinent à tour de rôle, un trait jusqu'à ce qu'ils aient obtenu un réseau fermé qui les satisfait tous deux.

- à tour de rôle, ils vont "parcourir" le réseau. Le premier joueur commence à une intersection de son choix et emprunte un des chemins qui en partent. Il le marque d'une flèche qui indiquera le sens du parcours. Le chemin aboutit ainsi à une nouvelle intersection d'où doit repartir à présent le second joueur.

Et ainsi de suite, chacun repartant de l'intersection où vient d'aboutir le parcours de l'autre. On peut traverser une intersection déjà utilisée dans une autre direction mais il est évidemment interdit d'emprunter un chemin déjà parcouru. A son tour un joueur ne parcourt que le chemin compris entre deux intersections.

Attention : il faut toujours aboutir à une intersection d'où part au moins un segment libre.

fin du jeu : le premier qui ne peut plus jouer sans enfreindre cette règle, a perdu. (Sources: diverses, dont *100 jeux de table* de Pierre Berloquin, éditions Flammarion).

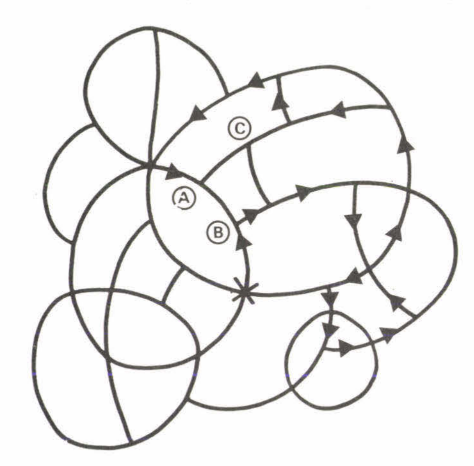


Diagramme 1 : *partis de la croix, les joueurs sont arrivés en A. Celui qui doit jouer à présent n'a pas le droit d'emprunter le chemin AB qui ne laisse plus de liberté à son adversaire. En revanche, en jouant AC il gagne tout de suite car c'est alors son adversaire qui ne dispose plus que de deux possibilités... interdites!*

MAT

joueurs : 2

matériel : 20 cartes, soit 5 par couleur, dans l'ordre décroissant: As, Dix, Roi, Dame, Sept. Les couleurs sont ordonnées de la façon suivante : ♣, ♠, ♥, ♦.
Valeur des cartes : As = 11 points, Dix = 10 points, Roi = 4 points, Dame = 3 points, Sept = 7 points.

but du jeu : au fur et à mesure des levées, coincer l'adversaire pour le rendre "mat".

le jeu : chaque joueur donne à tour de rôle. Le donneur distribue 10 cartes à chacun, 5 par 5.
Le donneur commence en abattant une de ses cartes. L'adversaire joue à son tour, en posant obligatoirement une carte de même couleur, s'il en possède, ou à défaut une carte de rang identique. Le joueur qui a abattu la plus forte carte ou la plus forte couleur entame le second pli, et ainsi de suite.
Aucun pli ne doit être ramassé. Les cartes restent sur la table, alignées en deux rangées, celles d'un même pli se faisant face en veillant à ce que chaque joueur garde la même rangée.
L'action s'arrête lorsqu'un des joueurs ne peut répondre ni à la couleur, ni au rang demandé; il est mat, et son adversaire est vainqueur. Si les 10 plis sont joués sans mat, elle s'arrête aussi.

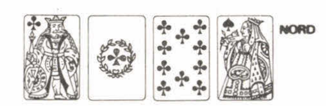
Manche : l'action se déroule en 2 manches. Dans la seconde manche, les jeux sont simplement échangés, sans autre modification. Chaque joueur reprend alors dans sa main les cartes qui appartenaient à son adversaire. C'est l'adversaire du donneur qui, cette fois-ci, commence.

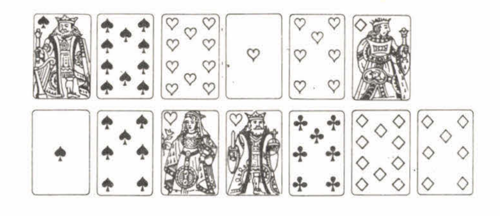
Gain : il est calculé après chaque manche. Le vainqueur de chacune marque la valeur de sa carte qui a provoqué le mat, multipliée par le rang du pli où s'est produit le mat.

Par exemple A entame le 8e pli avec la Dame de ♥ ; B ne possède ni ♥, ni Dame, A gagne 3 points x 8 = 24 points.

Dépôts et surmat: avant chacune des manches, un joueur peut "déposer", c'est-à-dire mettre une de ses cartes sur la table, face cachée. Seul le donneur peut prendre cette initiative, mais s'il le fait, l'adversaire dépose à son tour s'il le désire. L'intérêt d'un dépôt pour un joueur est d'accroître son gain en cas de victoire : le rang du pli où se produit le mat est augmenté d'une unité lors du calcul des points.
Lorsque le donneur dépose seul, il ne possède plus que 9 cartes, alors que son adversaire en a 10. Pour pouvoir jouer le cas échéant un dixième pli, il a le droit de réutiliser la carte qu'il a jouée à la levée précédente. Si, dans ce cas précis, un joueur produit le mat au dixième pli, il réalise un "surmat". Le rang du dernier pli est évalué à 11 et non plus 10. Le gain ainsi calculé est alors doublé.

fin du jeu : la partie se joue en 2 fois deux manches. Le vainqueur est celui qui obtient au total le plus grand nombre de points.





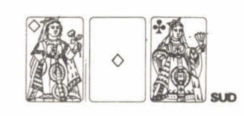


Diagramme 1 : *exemple de partie. Le joueur "Sud" a maté son adversaire au 7e coup avec le 7 de ♦. Il marque 7x7 = 49 points.*

(Source: un jeu de G. Capellon cité par F. Pingaud et J.F. Germe dans *"Encyclopédie des jeux de la famille"*, Editions Hatier).

PENNYROYAL

joueurs : 2

matériel : 10 pièces de monnaie de même valeur.

but du jeu : être le dernier à pouvoir jouer.

préparation : les pièces sont disposées selon un triangle, le côté visible étant "pile".

le jeu : chaque joueur à son tour déplace une des pièces en la faisant glisser sans déranger les autres pièces (elle ne doit donc pas être trop entourée), la retourne côté "face", puis la remet en contact avec les autres pièces à l'endroit de son choix, mais pas dans sa position initiale. La figure formée par les pièces est ainsi constamment déformée. Par ailleurs, dans sa nouvelle position, la pièce doit être en contact avec au moins deux autres pièces. Seules les pièces présentant le côté "pile" peuvent être bougées (la partie est ainsi limitée à 10 coups maximum).

fin du jeu : le perdant est celui qui ne peut plus jouer.



Diagramme 1 : *position de départ.*



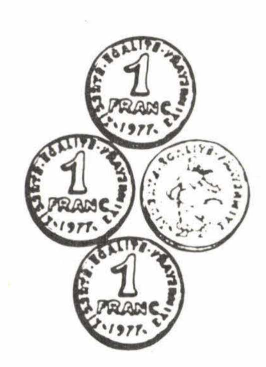




Diagramme 2 : *en cours de partie.*

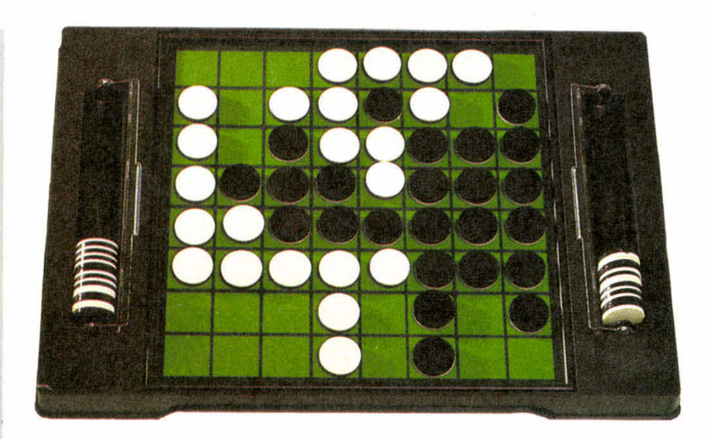
déplacements possibles en bouchant les cases une par une : *Isola* est le plus connu de ce type de jeux.
Mais la saturation peut aussi s'opérer non sur les cases mais sur leurs liaisons, par la pose d'obstacles interdisant le passage d'une case à une case voisine; ces obstacles sont matérialisés par des allumettes ou de petites barrières. Ainsi en va-t-il de *Hextrap,* petit jeu à objectif asymétrique (un chasseur, un chassé) comme de *Safari,* qui représente la rare particularité d'être conçu pour trois joueurs.

Avec déplacement et prise

Au déplacement se superpose la prise pour former un combinat classique.
On retrouve en ce domaine des jeux à objectif ou asymétrique, comme *Trespass,* le *bagh chal* (J&S n° 14) ou les "Talf games" comme le *Tablut* (J&S n° 32) ou *Hnefatafl,...* La prise du roi pouvant dans ces derniers jeux être assimilée à un blocage puisqu'elle s'effectue en coinçant la pièce principale entre d'autres pièces.
C'est aussi dans cette catégorie que l'on peut placer les jeux de prise où la prise n'est pas une élimination mais une simple immobilisation, et où l'objectif de "prendre" toutes les pièces adverses revient en fait à les neutraliser, à les bloquer. La différence essentielle avec la prise/élimination tient à ce que n'étant pas retirées du jeu, les pièces bloquées à un moment du jeu peuvent par la suite recouvrer leur liberté. Le *Lasca* (J&S n° 33) est de ceux-là, de même que *Focus,* une des nombreuses réussites de l'inventeur américain Sid Sackson.

Simple processus de jeu

Au-delà des jeux qui lui sont consacrés, le blocage se retrouve comme simple processus parmi d'autres dans beaucoup de jeux. On peut même dire qu'il se retrouve dans la plupart des jeux si on considère la notion de blocage de façon extensive. Dans la mesure où il y a interaction entre les joueurs en effet, chacun cherche à gêner ses adversaires et cette gêne se manifeste plus ou moins par du blocage. Ce peut être un blocage de temps - on retarde l'adversaire en lui faisant perdre des tours de jeu. Ce peut être un blocage d'espace - on retarde l'avancée d'une pièce, ou on l'empêche carrément de se déplacer (pas toujours d'ailleurs en la bloquant au sens propre: citons par exemple le clouage aux échecs). Mais heureusement pour la vérité du jeu en général, le blocage n'implique pas toujours une situation positive pour celui qui bloque et négative pour celui qui est bloqué. Les grands classiques en apportent témoignage :
• *aux Echecs,* le blocage d'un des joueurs, appelé Pat, signifie partie nulle, il est donc en pratique plutôt recherché par celui qui est en position de faiblesse dans une situation où il y a peu de pièces sur l'échiquier. Arriver au Pat est donc un



OTHELLO. Ici le blocage n'est pas le but du jeu. Mais il joue un rôle capital dans le dénouement de la partie.

SIMULTANA

joueurs : 2

matériel :
- un damier de 5 x 5 cases
- six pions par joueur.

but du jeu : bloquer son adversaire.

préparation : les pions sont placés selon le diag. 1. Blanc commence.

le jeu : chaque joueur à son tour déplace un de ses pions au choix sur une des cases libres adjacentes orthogonalement (pas diagonalement) tout en respectant la règle suivante : on considère les ensembles de cases libres adjacents à la nouvelle position du pion déplacé (ensembles connexes orthogonalement). L'un au moins de ces ensembles doit comporter un nombre de cases imposé: 2 ou 4 pour le joueur blanc, 3 ou 5 pour le joueur noir.

fin du jeu : lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer de pion sans respecter cette règle, il a perdu.

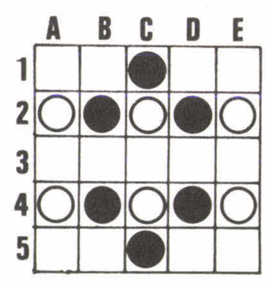


Diagramme 1 : *position de départ. Blanc commence. Il peut jouer par exemple A2-A3 avec un ensemble connexe de 4 cases libres: B3, C3, D3 et E3. Mais il ne peut pas jouer A2-A1 qui laisse deux ensembles de cases libres connexes, mais un de 1 case (B1) et l'autre de 6 cases (A2, A3, B3, C3, D3 et E3).*

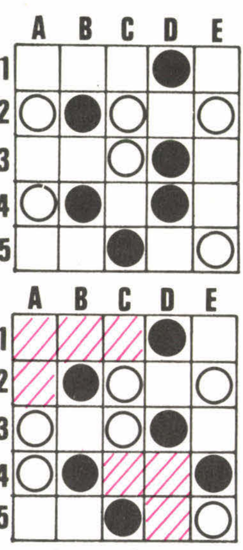
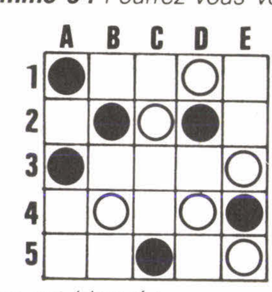
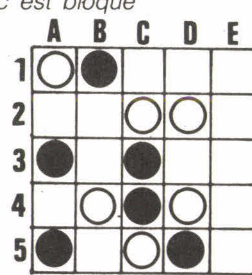


Diagramme 2 : *blanc peut jouer A2-A3 (l'ensemble connexe A2, A1, B1 et C2 comprend 4 cases). Noir peut jouer D4-E4 (l'ensemble D2, D3 comprend 2 cases).*

Diagramme 3 : *Pourrez-vous vérifier ?*



A. Blanc est bloqué



B. Noir est bloqué

LES "L"

joueurs : 2
matériel :
- un damier de 4x4 cases;
- deux pièces en forme de "L" occupant quatre cases chacune, et de couleurs différentes;
- deux pions de même couleur.

but du jeu : être le dernier à pouvoir jouer.
préparation : les pièces sont disposées selon le diagramme 1.
le jeu : les joueurs possèdent chacun un "L"; les deux pions à la disposition des deux joueurs sont neutres.
Chaque joueur à son tour déplace :
- le "L" de sa couleur, en l'ôtant du damier puis en le replaçant sur des cases libres de son choix; la nouvelle position doit différer de la précédente d'au moins une case. Au cours de ce mouvement, le "L" peut être retourné (cela nécessite qu'il soit coloré des deux côtés) ;
- s'il le désire, un pion neutre sur une case libre. Ces deux opérations ont toujours lieu dans cet ordre.

fin du jeu : lorsqu'un joueur ne peut plus déplacer son "L", il a perdu la partie.
variante avec score : sur les quatre cases d'un coin du damier sont placées des marques. Lorsqu'un joueur déplace son "L", il gagne autant de points que le "L" recouvre de cases marquées dans sa nouvelle position.
Lorsqu'un joueur bloque l'autre, il gagne 5 points, et les joueurs repartent de la position de départ.
Le vainqueur est le premier joueur à totaliser 21 points.

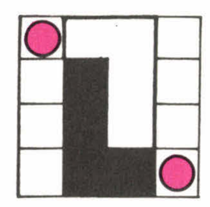
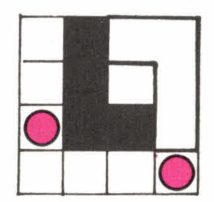


Diagramme 1 : position de départ



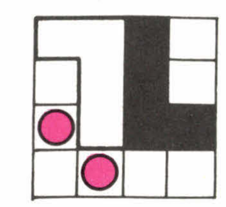


Diagramme 2 : c'est au blanc de jouer : il ne peut déplacer son "L". Il a perdu.

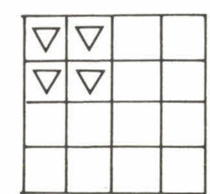


Diagramme 3 : damier marqué pour variante avec score.

(Sources : un jeu d'Edward de Bono. De nombreuses éditions et citations).

KILKALKUL

joueurs : 2
matériel :
- un damier spécial en forme de "marelle" ;
- 4 pions blancs (numérotés 1, 3, 5, 7) et 4 pions noirs (numérotés 2, 4, 6, 8)

but du jeu : être le premier à totaliser 31 points.
préparation : le damier est vide. Un joueur prend les pions blancs, l'autre les noirs. Blanc commence.
le jeu : les joueurs jouent à tour de rôle en respectant l'ordre des numéros: ils doivent jouer le pion dont c'est le tour. Dans une première phase, les pions sont posés sur une des intersections libres du damier. Ensuite, les pions sont déplacés de leur intersection à une intersection libre voisine.
Lorsqu'un pion est bloqué :
- sur l'une des quatre intersections comportant une flèche, il sort et l'adversaire marque un nombre de points égal au numéro du pion.
- sur une autre intersection, il passe son tour.

Un pion sorti rentre dans le jeu à son tour, en se posant sur n'importe quelle intersection libre. Un pion ne peut sortir que s'il est bloqué.
fin du jeu : la partie s'achève lorsqu'un des joueurs a atteint (ou dépassé) 31 points.
variante : un joueur peut sortir volontairement un pion qui est sur l'une des quatre intersections de sortie mais n'est pas bloqué (un sacrifice pour éviter de perdre plus de points dans un coup ultérieur).
(Source : un jeu de F. Pingaud. Inédit)

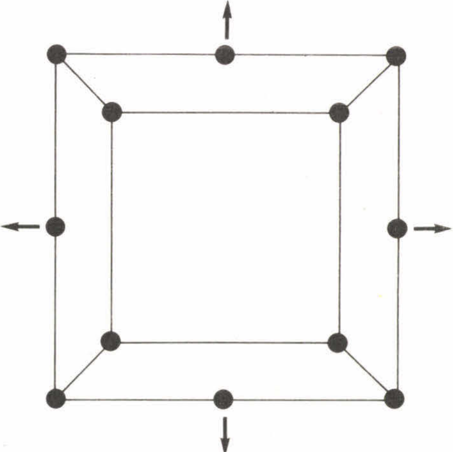


Diagramme 1 : le damier

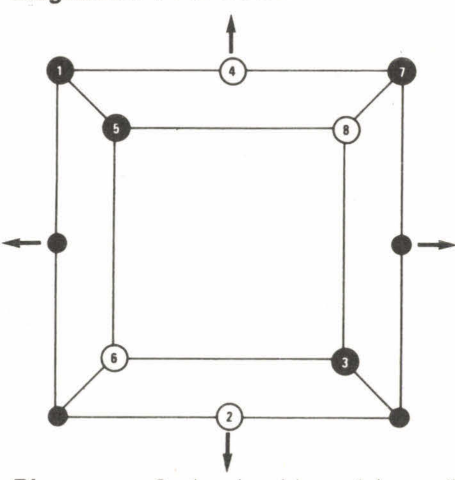


Diagramme 2 : le pion blanc 4 joue : il doit sortir. Blanc marque 4 points.

SAFARI

joueurs : 3
matériel :
- un damier de 8x8 cases ;
- 9 pièces: 3 éléphants, 3 rhinocéros, 3 lions (des pions blancs d'un jeu de dames, par exemple, marqués d'une lettre ou d'un signe ou des pions de 3 couleurs différentes) ;
- des barrières (morceaux d'allumettes de la grandeur d'un carreau).

but du jeu : éliminer les pièces de ses adversaires.
préparation : au départ le damier est vide. Un joueur a les éléphants, un autre les rhinocéros, et le troisième les lions.
le jeu : pendant les trois premiers tours, les joueurs posent simplement leurs animaux sur des cases libres du terrain. Ensuite, chaque joueur à son tour bouge d'abord un de ses animaux, puis place une barrière entre deux cases. Tout animal se déplace orthogonalement d'autant de cases que l'on veut. Il peut sauter par-dessus un autre animal, mais pas par-dessus une barrière.
Capture d'un animal : un animal est capturé et retiré du jeu lorsqu'à la suite d'une pose de barrière, il se trouve dans une partie du terrain, comportant 8 cases au plus, entièrement entourée de barrières (les bords du damier sont considérés comme barrières). Plusieurs animaux peuvent être pris à la fois; ils sont alors retirés du jeu.
fin du jeu : le gagnant est celui qui le dernier conserve un animal sur le terrain. La partie est nulle si une barrière posée fait prendre tous les animaux en jeu.
(Sources: ce jeu a été édité par Waddingtons. Inédit en France).

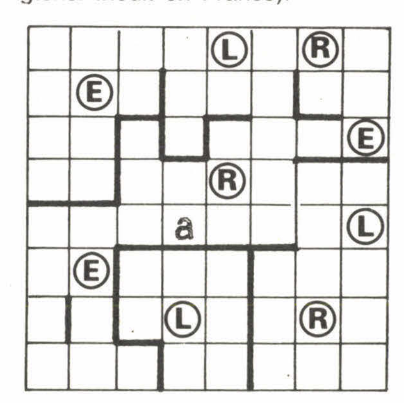
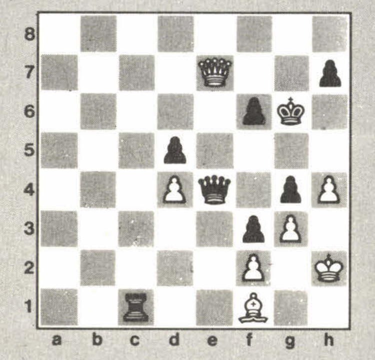


Diagramme 1 : partie en cours: un joueur vient de poser la barrière (a). Un lion est pris: il doit être retiré du jeu.

AWELE. Un exemple de jeu où le principe est inverse. Ici, il ne faut pas bloquer son adversaire sous peine de lui accorder un avantage considérable.

mauvais résultat pour celui qui est en position de force. Ici, c'est le "bloqueur" qui est pénalisé.



La situation des blancs est désespérée ? Non ! Ils jouent et font nulle... en se faisant bloquer ! (Solution dans le prochain numéro).

- *aux Dames,* au contraire, le joueur bloqué perd la partie; c'est là un sujet de spectaculaires combinaisons comme de problèmes.
- *à Othello,* le blocage (de temps) est en général défavorable au joueur bloqué, mais on trouve des situations inverses.
- *au Backgammon,* la situation est semblable à celle d'Othello: le blocage (d'espace ou de temps) est plus souvent favorable au bloqueur.
- *à l'Awélé,* le joueur bloqué (il n'a plus de billes dans son camp et ne peut donc jouer) gagne toutes les billes restant dans le camp de son adversaire; il ne faut donc pas bloquer son adversaire mais toujours "lui donner à manger", selon l'expression traditionnelle.

A inventer...

Objectif principal du jeu ou simple processus, le blocage se présente donc sous des formes très diverses. Et pourtant, malgré cette relative richesse, force est de constater que beaucoup de jeux de blocage se ressemblent et surtout que ce sont toujours de "petits" jeux. Aujourd'hui encore, il nous serait bien difficile de citer un seul "grand" jeu fondé sur le blocage. Cela laisse la place a l'imagination des inventeurs. Il semble qu'il y ait à faire en ce domaine! La recherche peut porter sur les pièces, elle peut porter aussi sur toute la logique du jeu, et il est amusant de noter à ce sujet que le premier Pion d'or de *Jeux & Stratégie* fut décerné à un projet qui s'appelait tout simplement... *"jeu de blocage".*

FOCUS

joueurs : 2 ou 4

matériel :
- un damier de 8x8 cases ;
- 18 pions blancs et 18 pions noirs

but du jeu : éliminer ou bloquer les pièces adverses jusqu'à empêcher l'adversaire de pouvoir jouer.

préparation : les pions sont placés comme sur le diagramme 1. Les cases roses ne participent pas au jeu. Elles sont interdites.

le jeu : (règle pour deux joueurs). Chaque joueur à son tour effectue un et un seul des trois coups possibles: déplacer une pièce; déplacer une partie de pile; jouer une de ses réserves.

Mouvement : les pièces se déplacent toujours en ligne droite orthogonale (horizontale ou verticale); et d'une case. Une pile de pions se déplace exactement du nombre de cases égal au nombre de pions de la pile. Une pile peut sauter sans conséquences par dessus une ou plusieurs pièces, seule compte la case d'arrivée du déplacement.

Formation des piles: lorsqu'un pion (ou une pile de pions) arrive sur une case où il y a déjà un pion ou une pile de pions, il (ou elle) se pose dessus, formant une pile plus importante. La couleur du pion supérieur de la pile indique le joueur qui la contrôle.

Captures et réserves: les piles sont limitées à 5 pions maximum. Lorsqu'un mouvement amène à la formation d'une pile de plus de 5 pions, il est retiré, par le dessous de la pile, autant de pions qu'il faut pour la ramener à 5. Ces pions sont alors :
- soit placés en réserve du joueur qui vient de jouer s'ils sont de sa couleur ;
- soit éliminés du jeu, s'ils appartiennent à l'adversaire.

Mouvement d'une partie de pile: le joueur qui contrôle une pile peut seul jouer cette pile. Il peut ne jouer qu'une partie de celle-ci, en prenant par le dessus un nombre de pions à son choix, qu'il avance du même nombre de cases, comme s'il s'agissait d'une pile normale. La partie restante de la pile ne bouge pas. Il est ainsi possible de faire apparaître un reste de pile contrôlé par soi, ou par son adversaire, selon la couleur du pion supérieur.

Jeu des réserves: à tout moment, un joueur peut choisir, au lieu d'un mouvement sur le damier, de jouer un pion de sa réserve sur n'importe quelle case, libre ou occupée; l'effet est le même que si ce pion provenait d'un déplacement sur le damier.

fin du jeu : quand un joueur ne peut plus jouer, il est déclaré perdant...

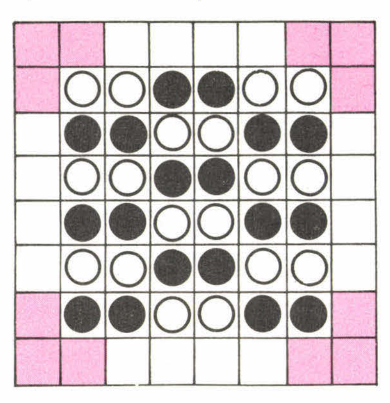


Diagramme 1 : *position de départ*

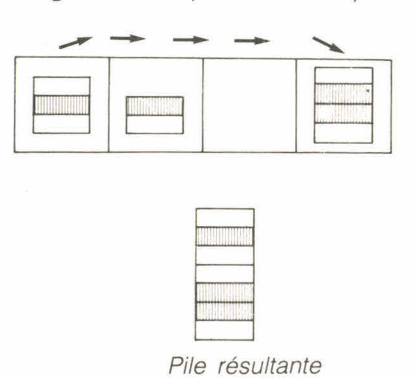


Diagramme 2 : *exemple de prises de pièces.*

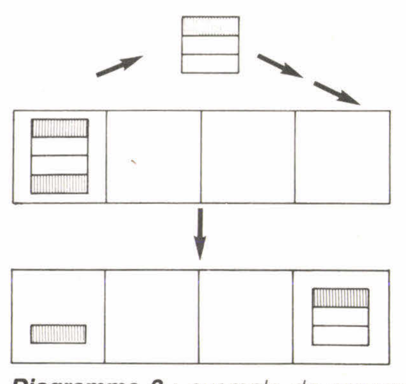


Diagramme 3 : *exemple de mouvement d'une partie de pile.*

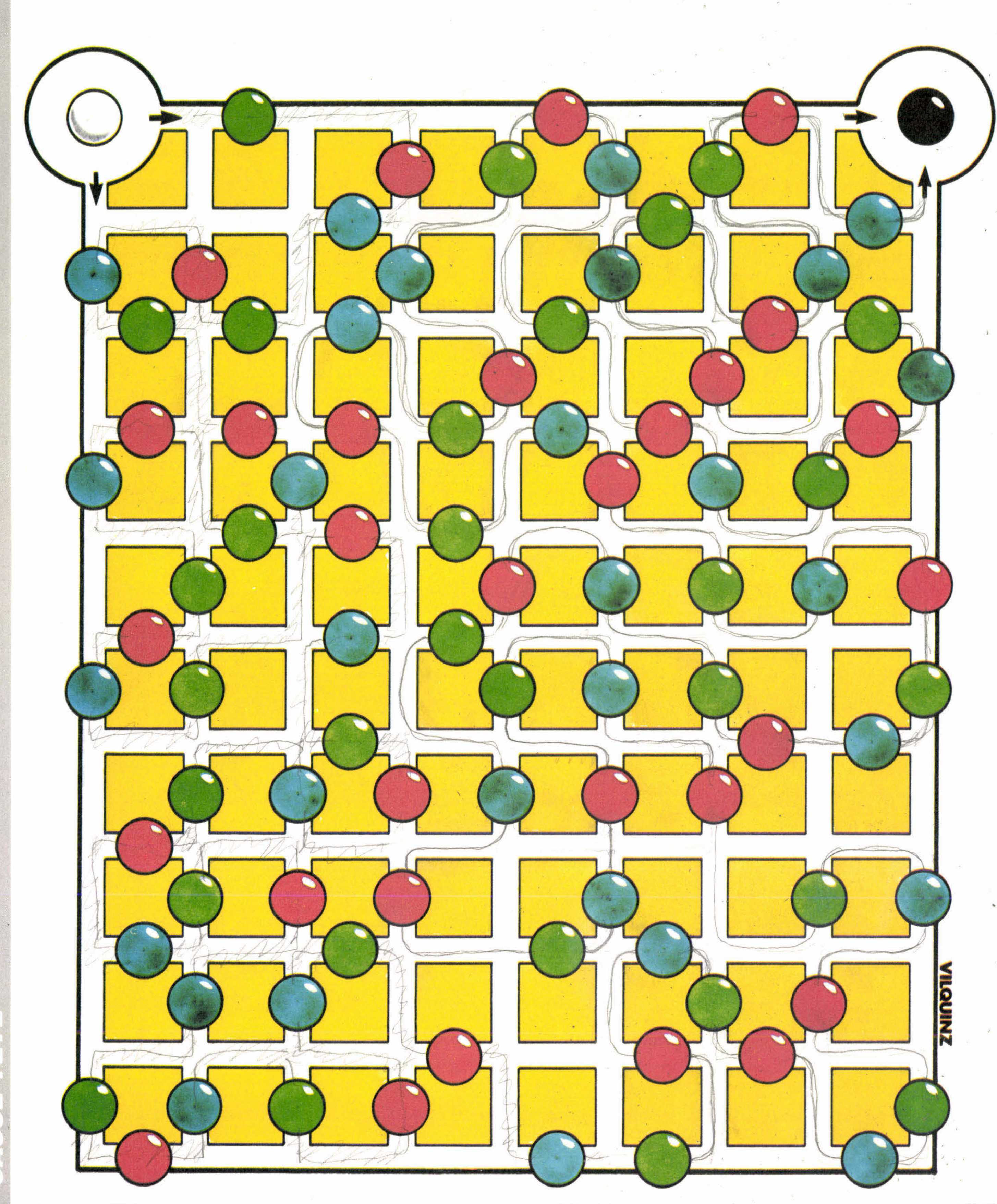
(Sources : un jeu de Sid Sackson dans *A Gamut of games. Focus* a été édité en Grande Bretagne notamment mais hélas, jamais commercialisé en France).

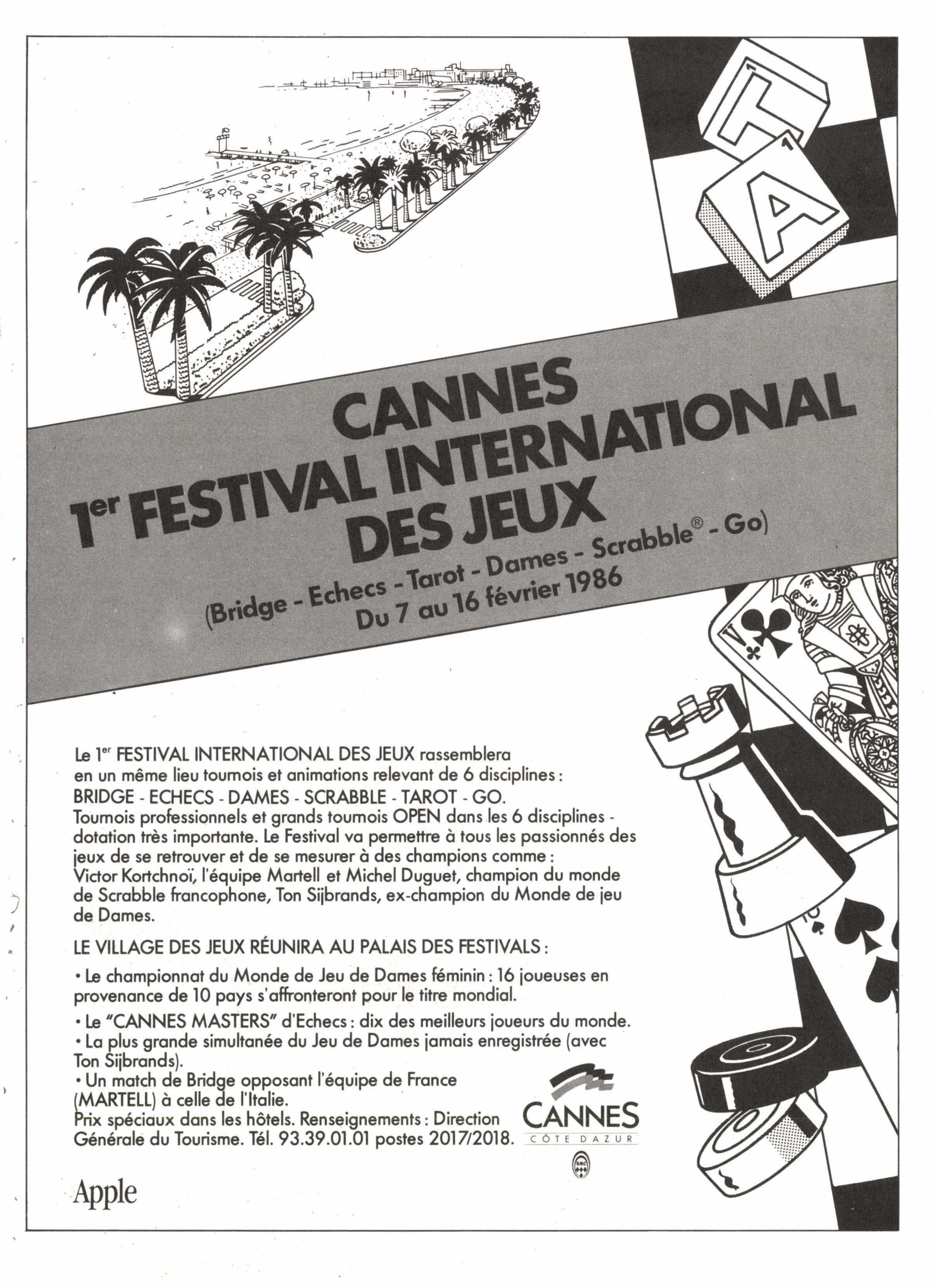
François Pingaud

LES BILLES

solution dans le prochain numéro.

Reliez la bille blanche à la bille noire d'un trait continu. Pour ce faire, il faudra passer par toutes les billes des autres couleurs, mais en alternant toujours dans le même ordre les trois couleurs. Vous ne devrez jamais passer deux fois par leur même chemin, ni le couper. Quel est le trajet ?





CANNES
1er FESTIVAL INTERNATIONAL
DES JEUX
(Bridge - Echecs - Tarot - Dames - Scrabble® - Go)
Du 7 au 16 février 1986
Le 1er FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX rassemblera en un même lieu tournois et animations relevant de 6 disciplines :
BRIDGE - ECHECS - DAMES - SCRABBLE - TAROT - GO.
Tournois professionnels et grands tournois OPEN dans les 6 disciplines - dotation très importante. Le Festival va permettre à tous les passionnés des jeux de se retrouver et de se mesurer à des champions comme :
Victor Kortchnoï, l'équipe Martell et Michel Duguet, champion du monde de Scrabble francophone, Ton Sijbrands, ex-champion du Monde de jeu de Dames.
LE VILLAGE DES JEUX RÉUNIRA AU PALAIS DES FESTIVALS :
• Le championnat du Monde de Jeu de Dames féminin : 16 joueuses en provenance de 10 pays s'affronteront pour le titre mondial.
• Le "CANNES MASTERS" d'Echecs : dix des meilleurs joueurs du monde.
• La plus grande simultanée du Jeu de Dames jamais enregistrée (avec Ton Sijbrands).
• Un match de Bridge opposant l'équipe de France (MARTELL) à celle de l'Italie.
Prix spéciaux dans les hôtels. Renseignements : Direction Générale du Tourisme. Tél. 93.39.01.01 postes 2017/2018.
CANNES
CÔTE D'AZUR
Apple

AQUATIX

Au deuxième étage du donjon, vous vous trouvez nez à nez avec un dragon. Avez-vous une épée magique ? Non ? Vous êtes mort ! Mauvais ! Coupez ! On a déjà lu ça cent fois...
Essayez plutôt Aquatix ! Ici, d'heure en heure, vos rencontres seront différentes. Dépêchez-vous... le temps presse !

Vous venez de débarquer sur Aquatix, la mystérieuse planète océane.

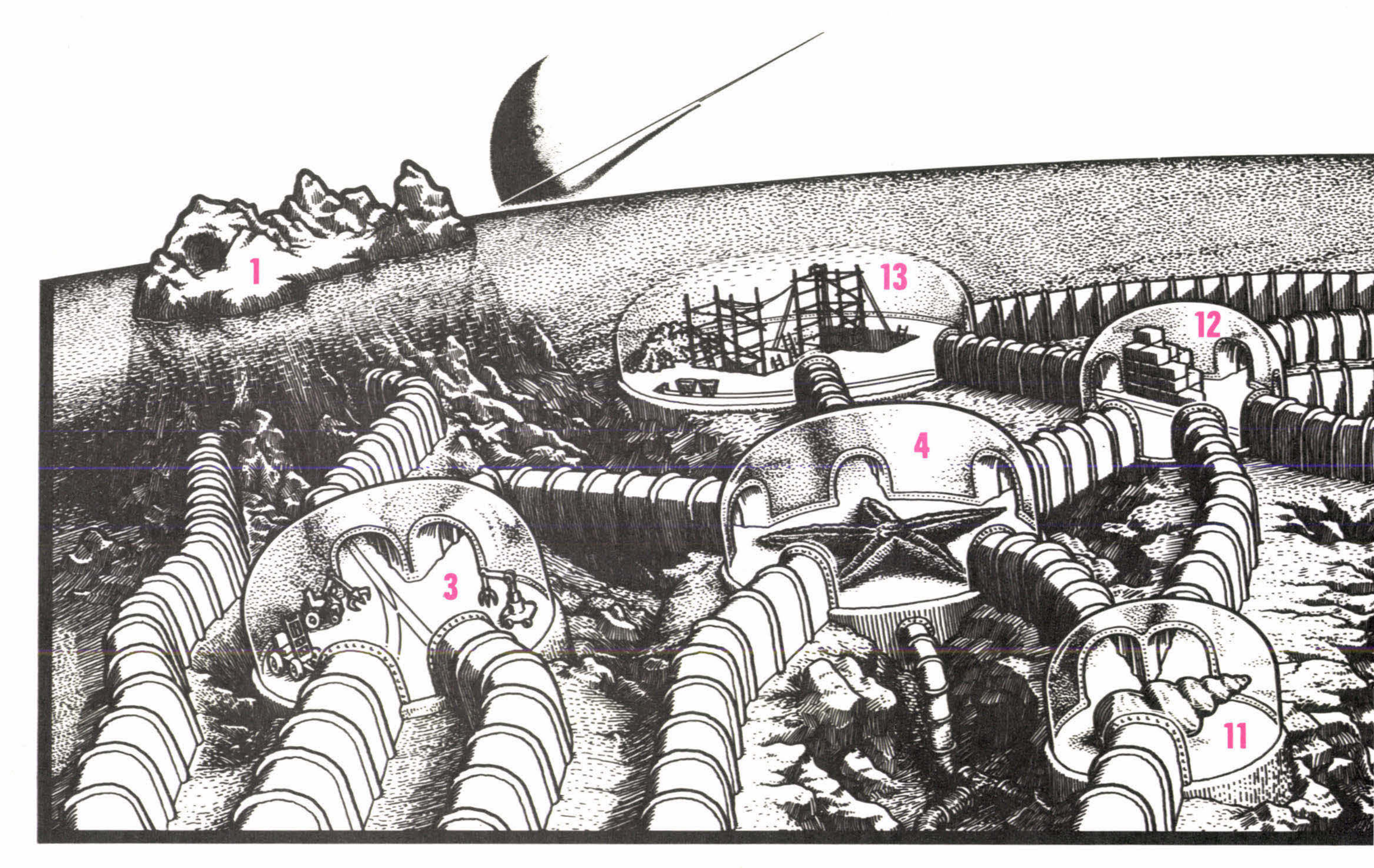
Votre mission : retrouver l'éminent professeur H. de Zaut, retenu par les inquiétants Aquatiens dans l'espoir qu'il les aidera à développer l'hypertechnologie indispensable à leurs rêves de puissance. Vous devrez évidemment persuader le savant de vous suivre, tout en échappant à ses ravisseurs qui ne manqueront pas de vous poursuivre. Bien sûr, « on » apprécierait certainement, en haut-lieu, que vous profitiez de votre visite sur la planète pour en saboter les fonctions essentielles, danger potentiel pour votre civilisation. Il s'agit d'anticiper... en quelque sorte.

Vos armes : un bouclier énergétique et un pisto-laser. Chacun disposant de six charges.

Le temps : vous devez agir le plus rapidement possible. Un vaisseau sera prêt à vous récupérer au bout de quelques heures.
En tout cas, il repartira, avec ou sans vous (!), au plus tard à la trente-sixième heure de votre aventure.

Le jeu : pour l'instant vous n'en êtes qu'à la première heure. Vous venez d'être déposé en 1. Vous pouvez vous repérer sur le dessin ci-dessous et celui des pages suivantes. Commencez donc par consulter la note 1. Elle décrit l'endroit, puis vous renvoie à la note 69. Celle-ci vous demande de consulter le tableau chronologique. Sur celui-ci, notez le nombre qui figure à l'intersection de la colonne du lieu où vous vous trouvez (ici 1) et de la rangée de l'heure (1 également). Vous trouvez ici 99. Vous y ajoutez l'heure (encore 1) pour connaître le numéro de la note (ça fait donc 100) que vous devrez lire. Vous n'y apprenez seulement que la navette de secours est partie à votre recherche et que vous devez vous rendre à la note 111 qui vous permet de continuer ! C'est bien compliqué ? Vous pensez bien que nous l'avons fait exprès !

Bref, vous continuerez de la sorte. En une heure, vous pouvez changer de lieu en suivant une galerie sous-marine (par



exemple passer de 1 à 2 ou de 1 à 3). A chaque fois que vous arrivez dans un nouveau lieu, vous vous reportez à la note portant son numéro et vous appliquez scrupuleusement ses instructions. Vous pouvez également rester une heure, ou même 2 ou 3 (mais pas plus) au même endroit.

N'oubliez pas que si la note descriptive ne change pas, le tableau chronologique vous renverra à des notes différentes puisqu'à chaque « tour », vous rajouterez une heure. Par exemple, vous êtes au lieu 15 à la 12e heure. Consultez le tableau. Vous y apprenez que vous devez lire la note 120 + 12 = 132. Si vous restez une heure de plus, vous devrez lire la note 88 + 13 = 101. Et ainsi de suite.

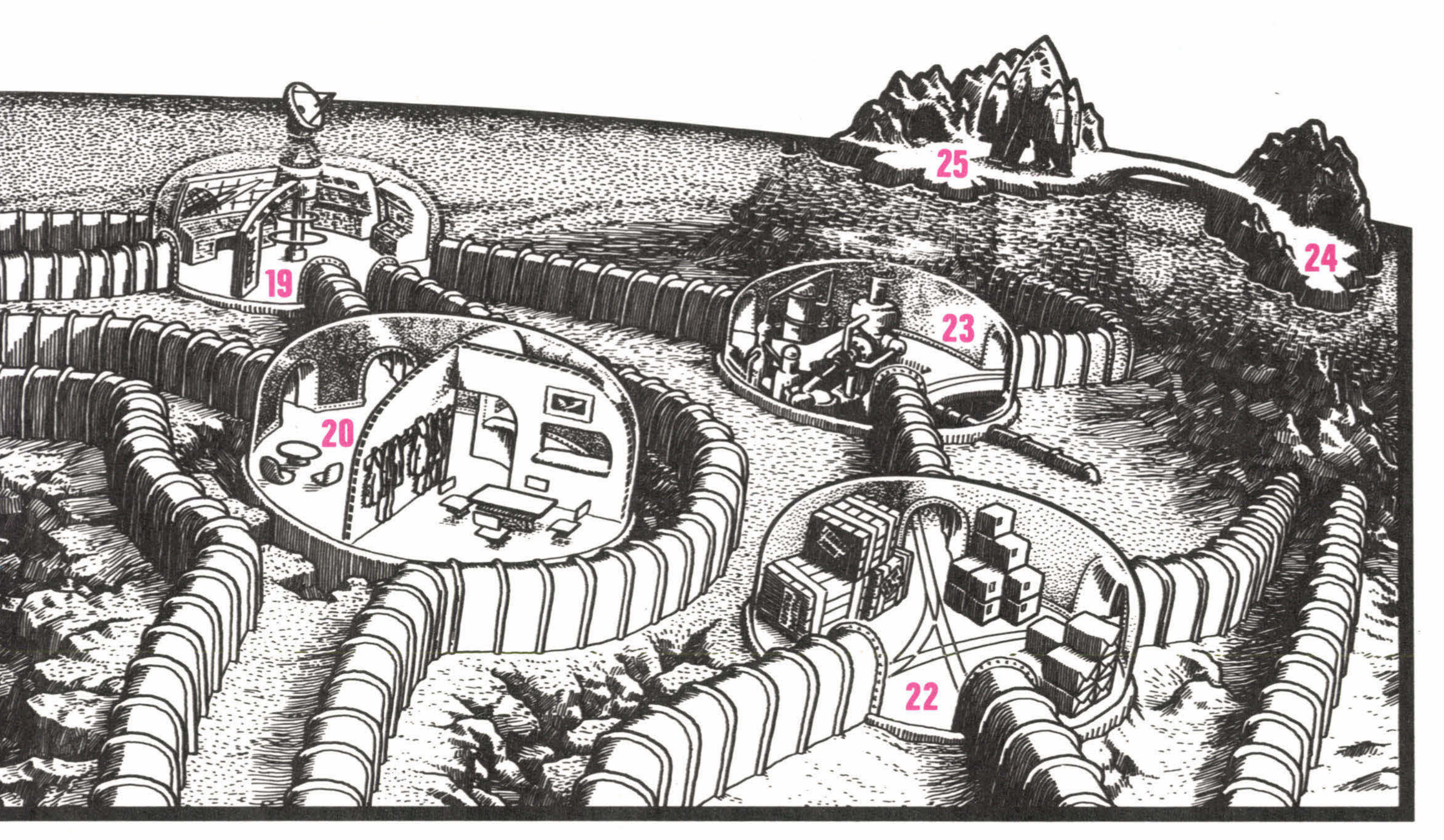
N'oubliez pas également de noter toutes les actions que vous accomplissez et les objets que vous récupérez. Attention, si vous avez pris un arc-buse vous ne pourrez en aucun cas en trouver un second. Nous vous conseillons enfin de placer un calque sur le tableau chronologique sur lequel vous cocherez les cases « explorées », pour faciliter votre progression. En outre, cela vous permettra de refaire d'autres parties en essayant d'autres itinéraires. Il y a plusieurs « solutions ». Mais, croyez-nous, aucune d'elles ne sera facile à trouver !
Allez, il est temps de vous jeter à l'eau.

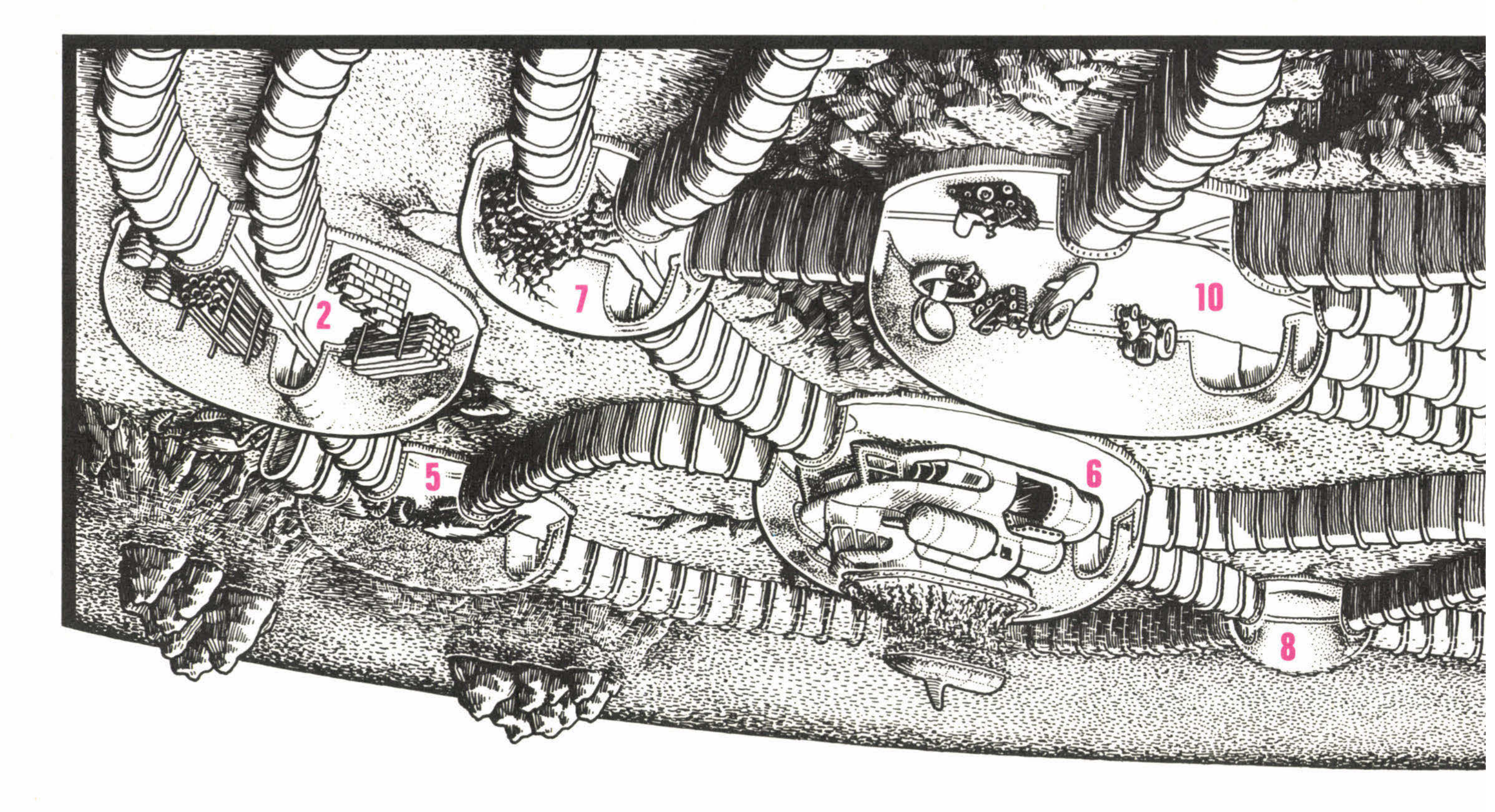
SYMBOLES UTILISÉS

→n	Se rendre note n
←n	Lire la note n
Si ←n	Si vous avez lu la note n...
♡	Si vous désirez...
♥	Vous dit...
○	Votre bouclier
□	Cette salle
■	Saboter
†	Vous êtes mort
PFS	Le pilote de la fusée de secours

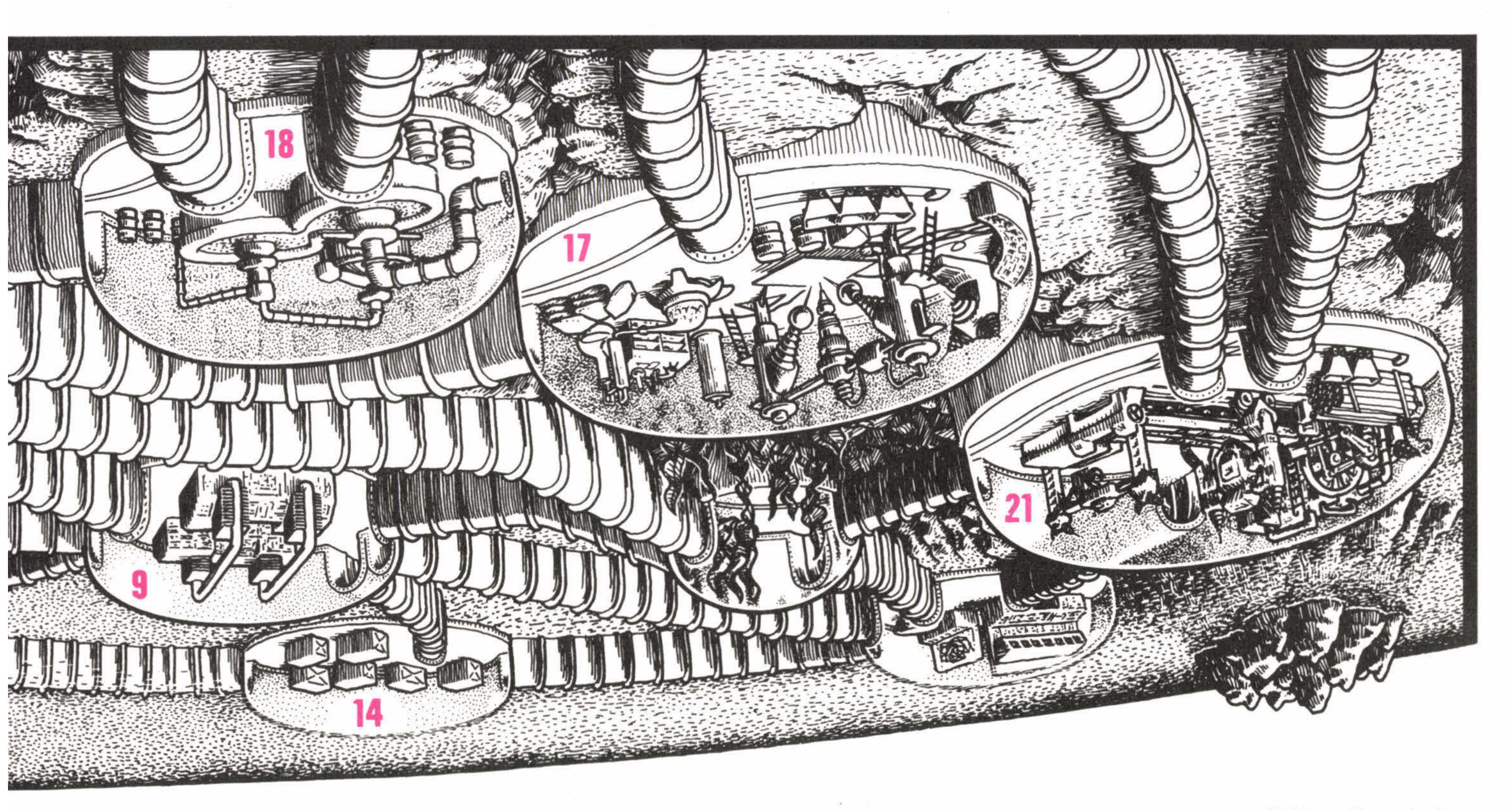
DESCRIPTIONS

1. Il est 1 heure, vous êtes arrivé sur un récif escarpé, il vous faut une heure pour rejoindre la première base sous-marine ; →69.
2. C'est un entrepôt de matériels de construction sous-marine ; →69.
3. □ contient du matériel de levage lourd ; →69.
4. Un carrefour avec une étoile de mer géante endormie ; →69.
5. Dans □ se trouvent des crabes géants. Vous utilisez ○, →77 ; vous tentez votre chance, →49.
6. Les restes d'un navire Atlante ; quelque chose brille à l'intérieur. ♡ savoir ce qu'il y a dedans, →43 ; sinon →69.
7. □ est encombrée d'éboulis ; ♡ fouiller, →57 ; sinon →69.
8. Il n'y a rien, à part l'entrée d'un tunnel ; vous descendez, →29 ; vous continuez sur le même niveau, →69.
9. Il y a deux consoles de pointage ; ♡ voir leur fonctionnement, →75 ; sinon →69.
10. Un parc à véhicules individuels ; plusieurs y sont garés ; ♡ en utiliser un, →66 ; sinon →69.
11. □ est vide, à part... ce coquillage géant ; →69.
12. C'est un entrepôt de caisses ; ♡ voir ce qu'elles contiennent, →33 ; sinon →69.
13. Un site de fouilles archéologiques abandonné ; ♡ la visiter rapidement, →51 ; sinon →69.
14. Dans □ se trouvent entreposés de grands conteneurs ; ♡ voir ce qu'il y a à l'intérieur, →35 ; sinon →69.
15. Le central de surveillance automatique ; ♡ ■ les consoles, →44 ; sinon →69.
16. Un champ d'algues dansantes de la planète Samba ; →69.
17. Le laboratoire ultra-moderne du professeur H. de Zaut ; →69.
18. Vous êtes devant une machine à fabriquer l'eau super dense ; ♡ ■ la machine, →38 ; sinon →69.
19. L'installation d'écoute radio automatique ; ♡ ■, →61 ; sinon →69.
20. Dans □, six uniformes sont accrochés au mur ; ♡ en enfiler un, →48 ; sinon →69.
21. C'est une mini-unité d'acierie-fonderie ; ♡ ■, →61 ; sinon →69.
22. Un entrepôt de stockage de matériels de laboratoire ; si ←31, →47 ; sinon →69.
23. L'unité de recyclage de l'oxygène ; ♡ ■, →41 ; sinon →69.
24. Vous êtes sur le flanc d'une montagne à l'air libre ; si ←31, →47 ; sinon →69.
25. Devant vous se trouve la fusée de secours ; →69.





26. Vous possédez un arc-buse Atlante ; →69.
27. Si ←49, →34 ; sinon elles commencent à danser et tentent de vous encercler, vous branchez ○, →58 ; vous tirez dessus, →62 ; mais si ←74, →65.
28. Si ←57, →63 ; sinon vous quittez enfin cette base et vous recevez les félicitations de vos supérieurs pour cette mission réussie.
29. Au bout de quelques mètres, vous êtes les pieds dans l'eau au fond d'un cul-de-sac, →35.
30. Vous n'êtes pas tout seul avec lui, →103.
31. ←72.
32. Vous finissez écrasé, †.
33. Dans l'une d'elles se trouve des cales antigradients permettant de retenir de grandes masses de fluides ; vous en prenez une paire, →70 ; sinon →69.
34. Vous n'avez plus le temps de bouger, elles se jettent sur vous, †.
35. Brusquement, les tentacules d'une pieuvre géante surgissent et essaient de vous agripper ; →53.
36. La machine est en état de fonctionner, une mare ultra-dense se jette sur vous, † ; sauf si vous êtes repassé en 12 et si ←70, alors →56.
37. Vous y parvenez, mais vous n'allez pas loin car le système d'autodestruction a fonctionné, †.
38. ←72 ; →69.
39. Si ←26 ou si vous avez encore des munitions, vous pouvez les utiliser contre lui, →113 ; sinon →50.
41. ←31 ; en quelques minutes, l'opération est vous pouvez encore utiliser ○, →58 ; sinon →34.
41. ←31 ; en quelques minutes, l'opération est terminée, vous n'avez plus qu'une heure pour remonter à la surface, →69 ; sinon †.
42. ←72 ; →111.
43. Vous trouvez une arbalette avec un trait en forme de rapace, c'est un arc-buse Atlante ; ♡ la prendre, →26 ; sinon →69.
44. Une sirène se met à hurler, toutes les issues se ferment et l'air est chassé, †.
45. Maintenant, tout danger est écarté ; →111.
46. PFS ♥ : « Vous vous êtes bien écarté de votre mission ».
47. ←67, →73.
48. Il vous va presque bien ; →69.
49. Votre entraînement vous aide, mais vous êtes tout de même légèrement blessé ; →69.
50. Il émet un rayon et met fin à votre aventure, †.
51. Vous trouvez un collier en corail très ancien ; →69.
52. Même si vous aviez ○, cela n'a servi à rien, car le tracker vous a repéré ; →103.
53. Si ←26 ou si vous avez encore des munitions (vous en utilisez une charge), →69 ; sinon elles vous saisissent, →32.
54. Il vous désarme et marmonne quelque chose ; →34.
55. Une mare ultra-dense se jette sur vous ; →32.
56. Si ←70, il est temps de les utiliser ; →45 ; sinon, →32.
57. Il n'y a rien, à part de la poussière qui tache votre uniforme ; →69.
58. Vous progressez très lentement, il vous faut deux heures pour changer d'endroit, →111.
59. Si ←31, →47 ; vous voyez une sorte de ballon passer au-dessus de votre tête ; vous tentez de le descendre, →42 ; vous l'ignorez, →50 ; vous préférez redescendre sous l'eau, →111.
60. ←68, si c'est le cas, →45 ; sinon †.
61. ←72 ; si ←31, →47 ; sinon →69.
62. Si vous avez deux charges de pistolet, →111 ; sinon →40.
63. Votre mission est réussie, mais vous avez contracté une étrange maladie, †.
64. Il y a eu méprise sur votre identité, mais le coup est quand même parti, †.
65. En présence du professeur, les algues ne vous attaquent pas, →111.
66. Vous constatez qu'ils fonctionnent sur préprogrammation ; vous essayez d'en bricoler un, →37 ; ♡ ■ l'un d'entre eux, →61 ; sinon →69.
67. La planète Aquatix implose...
68. Si ○ possède des charges, il est encore temps d'en utiliser une...
69. Reportez-vous sur la table des événements à la note figurant à l'intersection de l'heure et de la salle en y additionnant l'heure.
70. Vous possédez une paire de cales à mares ; →69.
71. En conclusion, il ♥ : « Je me suis posé sur l'autre montagne (en 25) » ; →111.
72. L'opération a parfaitement réussi.
73. Votre mission a complètement échoué...
74. A votre vue, il lève les mains et se rend.
75. Ces consoles contrôlent la régularité des cycles ; ♡ ■, →61 ; sinon →69.
76. Vous entendez une patrouille arriver...
77. ○ vous a entièrement protégé de toute blessure (retirer une charge) ; →69.
100. Pendant votre descente, un bref message vous informe qu'une navette de secours vous a été envoyé ; →111.
101. Il n'y a personne à cet endroit ; →111.
102. Après avoir trouvé le moyen pour passer ; →111.
103. Vous venez d'être touché par un rayon paralysant tiré par le tracker lancé à votre poursuite, †.
104. Si ←48, →64 ; sinon vous rencontrez PFS qui ♥ : « Vous êtes en retard sur les horaires de nos supérieurs », →71.
105. Vous apercevez une fusée qui atterrit ; →111.
106. Vous remarquez qu'il y a une autre fusée à côté de la vôtre, →111.
107. Vous avez presque fini de traverser cette zone dangereuse quand... →103.
108. Si ←48, →64 ; sinon vous rencontrez PFS qui ♥ : « Faites attention, vous arrivez dans une zone sous surveillance » ; →111.
109. Quelqu'un surgit de parmi les antiquités, →103.
110. Vous avez dû déranger quelqu'un qui s'intéressait aux éboulis, →103.
111. Vous pouvez continuer.
112. Vous entendez des pas derrière vous, sûrement PFS ;... Trop tard ! →103.
113. ←73, vous n'avez plus le temps de rejoindre la fusée de secours.
114. ←76, →60.
115. ←76, ←68 ; →52.
116. Si ←48, →64 ; sinon ←46, →71.
117. →27.
118. Si ←48, →64 ; si vous êtes avec le professeur, PFS revient avec vous ; une heure plus tard vous quittez la planète, →28.
119. Si cela fait deux heures que vous êtes à l'air libre, →59 ; sinon →111.
120. Vous voyez le professeur H. de Zaut qui fait danser les algues aux rythmes de sambas stellaires, ←74 ; ←140, →65.
121. Si ←48, →64 ; si vous êtes avec le pro-



fesseur, PFS vous demande de le suivre (en 25) où la fusée vous attend, →28 ; sinon ←46, →111.

122. Le professeur est là ; ←74, il commence à sourire ; →30.

123. Si ←48, →64 ; vous rencontrez PFS, il ❤ : « J'espère que vous avez fini votre mission, car je quitte cette planète dans trois heures » ; →111.

124. Le professeur ❤ : « Vous ne quitterez jamais cette planète, vous feriez mieux de vous rendre » ; vous obéissez, →54 ; vous refusez, →39.

125. Vous surprenez le professeur dans son laboratoire, ←74 ; ←140 ; →111.

126. Si ←38, →111 ; sinon une mare d'eau se met en boule et se jette sur vous ; →56.

127. Si ←53 ou si ←70, →36 ; sinon →55.

128. Le professeur s'occupe de l'entretien de sa machine à mares, ←74 ; ←140 ; →111.

129. Si ←48, →64 ; sinon PFS vous fait monter à bord de la fusée avec le professeur, →28 ; si il n'est pas avec vous et si ←31, →47 ; sinon dépêchez-vous de le retrouver avant qu'il ne soit trop tard;

130. Si vous avez fini votre mission, dépêchez-vous de rentrer ; →111.

131. Cet endroit commence à vous déplaire fortement ; →111.

132. Vous avez l'impression que quelqu'un vous cherche ; →111.

133. Vous êtes très chanceux ; →111.

134. Rien n'a changé depuis votre dernier passage ; →111.

135. Toujours rien de nouveau dans les parages ; →111.

136. →101.

137. Les crabes ne sont pas là pour vous amuser ; →111.

138. Vous n'êtes pas ici pour faire du tourisme... →111.

139. La chance est avec vous, pourvu que cela dure ! →111.

140. Les notes 120, 125 et 128 sont annulées.

Philippe Fassier et Jeando Jodin

Solution dans le prochain numéro

Tableau Chronologique

Heure \ Lieux	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	99	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	99	99	99	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	131	98	98	108	99	—	98	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	130	97	107	97	98	97	97	97	—	129	110	97	97	—	—	—	121	—	—	—	—	—	—	—	—
5	129	106	96	96	97	96	96	96	96	96	134	109	96	96	—	112	120	96	96	96	—	—	—	—	—
6	128	95	95	95	96	95	95	95	95	95	95	133	95	102	95	111	119	120	95	108	95	95	95	—	—
7	127	94	94	94	130	94	129	101	94	94	94	94	94	94	94	110	118	94	107	104	94	94	94	94	112
8	126	93	122	93	94	100	93	124	93	93	93	93	93	93	93	109	117	93	124	93	93	93	106	93	111
9	96	92	92	92	128	123	99	92	92	122	92	92	92	92	92	108	92	119	92	92	92	105	130	92	110
10	93	91	91	94	92	91	122	91	91	91	91	91	128	91	91	107	91	118	91	91	104	123	91	91	109
11	95	92	90	121	91	90	90	90	125	90	90	90	105	90	103	106	90	117	90	90	121	90	90	90	108
12	94	120	100	89	125	89	124	89	102	89	89	89	120	89	123	108	89	115	96	89	89	89	89	89	107
13	93	117	119	94	89	88	88	88	126	101	88	88	88	123	88	107	123	88	88	123	88	88	108	88	106
14	92	122	87	118	123	122	96	87	87	119	100	87	87	87	87	103	87	87	87	122	87	87	87	87	115
15	91	86	86	86	87	94	117	86	86	86	124	99	86	86	86	102	121	86	86	86	86	86	86	103	104
16	90	85	85	120	91	85	85	114	85	85	85	85	123	85	85	101	85	85	85	98	92	120	85	85	103
17	89	84	113	84	85	84	84	86	84	84	84	84	84	84	84	100	84	84	97	84	84	84	84	84	102
18	88	83	83	112	84	112	83	118	85	83	83	118	83	90	83	99	83	109	83	83	83	83	96	83	101
19	87	82	82	82	83	82	82	89	82	82	82	82	119	84	82	98	82	82	117	117	117	95	82	82	100
20	86	81	81	81	117	88	81	81	81	116	81	81	110	81	83	97	81	81	81	81	94	81	81	81	99
21	85	80	80	80	81	109	87	115	80	80	80	80	80	80	93	96	80	115	80	80	82	80	80	80	98
22	84	79	79	82	79	79	108	79	92	79	79	79	79	114	79	90	79	79	79	79	79	79	79	79	97
23	83	78	78	78	78	78	78	78	78	92	78	78	93	78	78	94	102	78	78	78	78	78	78	78	96
24	82	77	77	77	77	77	77	106	77	112	90	77	114	77	112	93	98	103	80	77	77	77	77	77	95
25	81	76	76	76	76	76	76	76	76	76	114	89	76	76	76	92	100	76	111	76	76	78	96	76	94
26	80	75	75	75	75	75	75	75	110	75	75	75	113	75	75	91	99	104	75	88	75	75	77	75	103
27	79	74	74	74	74	109	74	74	103	74	74	74	74	74	74	90	98	74	88	74	74	74	74	91	92
28	78	73	108	73	73	73	102	73	73	73	73	81	102	73	73	89	97	73	73	73	76	73	86	73	91
29	84	72	72	72	72	72	72	101	72	72	83	72	72	72	75	88	96	101	72	72	72	85	110	72	90
30	83	83	83	106	83	71	71	71	106	73	71	71	106	74	71	87	95	97	71	71	84	71	71	71	89
31	82	82	82	70	82	82	79	82	73	99	70	70	99	70	77	86	70	97	70	108	70	70	70	70	88
32	81	81	81	71	81	81	81	81	82	69	69	69	106	69	69	91	69	96	69	69	69	69	69	69	87
33	80	80	70	80	80	80	80	80	80	81	80	68	68	80	97	84	68	95	68	68	71	68	68	68	86
34	78	79	79	79	79	79	79	79	79	79	80	79	79	79	79	91	79	79	67	67	67	70	67	67	85
35	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	78	79	78	78	78	90	78	78	78	78	78	78	86	83	84
36	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	77	81	77	91	77	78	77	77	77	65	93

ce sera l'événement de l'année 1986

AU CNIT PARIS LA DEFENSE

DU 8 AU 16 FEVRIER

nocturne le vendredi 14

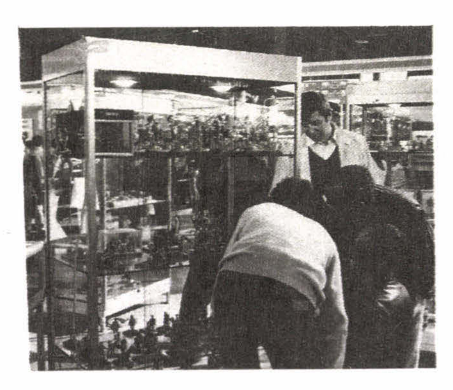
dans le cadre du salon international de la maquette et du modèle réduit

LE 1ER SALON DES JEUX DE REFLEXION

Jeux de rôles, de simulation, d'histoire, wargames, légendes, de stratégie, de société...









LA 2e CONVENTION NATIONALE

2e Championnat de France de Diplomatie

2e Grand Tournoi d'Appel de Cthulhu

2e Championnat de France de Légendes

1er Marathon du Jeu de Rôle (record du monde à battre)

1er Tournoi de Paris de Jeu d'Histoire avec Figurines

1res Martiales "86" (simulation historique)

Espoirs "86" initiation des moins de 16 et des + de 65 ans aux Jeux Institutionnels

L'Aventure est une Aventure avec Baston

Le Parcours du Ludophile

L'EXPOSITION

- Une trentaine d'entreprises auprès desquelles on pourra découvrir la totalité des jeux français et étrangers disponibles sur le marché.
- Un club des auteurs ou "Comment dialoguer avec celui qui ne vous veut que du bien" ?
- Une table de démonstration pour vous initier au jeu que vous ne connaissiez pas.
- La participation active des fédérations, clubs, associations, ligues, ludothèques, presse spécialisée pour vous informer.

AVEC LA PARTICIPATION DE JEUX & STRATEGIE
N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE REFLEXION

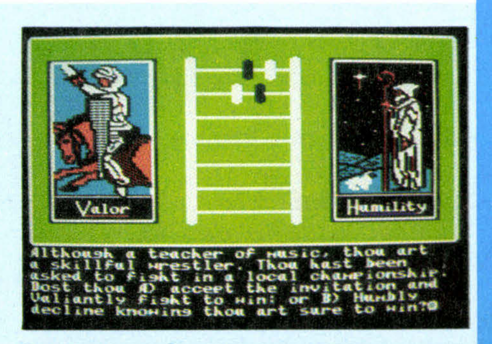
ORGANISATION : SPODEX - 101, RUE SAINT LAZARE - 75009 PARIS

SHANGAI- PARIS

Le premier jeu... « audiovidéographique interactif ». SYNTAX Error ? Non !
GOTO .... page 40







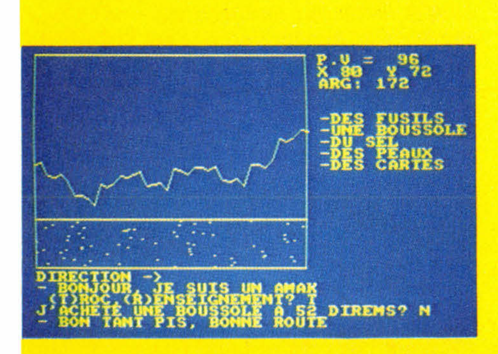
WILDERNESS, ULTIMA IV, ROMULUS, ROME ET MOI...

et les autres. Tous les nouveaux logiciels de jeux sont page... P. FOR P = 44 TO 50...



LA ROUTE DE SAMARCANDE

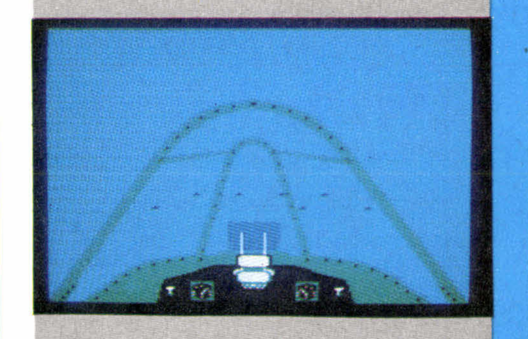
Avant PRINT « VOUS POUVEZ ENTRER DANS LA VILLE. BRAVO ! » il risque de vous arriver quelques mésaventures. Oserez-vous défier notre programme en Basic ? Oui ? RUN !......... page 56




```
10 MODE 1 : REM <1>
20 AR=200 : REM ARGENT
30 T$(1)="MAIBI"
40 T$(2)="AZIOUSSI"
50 DATA DES FUSILS,30
60 DATA UNE BOUSSOLE,30
70 DATA DU SEL,5
80 DATA DES PEAUX,25
90 DATA DES CARTES,15
100 FOR I = 1 TO 5
110 READ OB$(I),PX(I) : NEXT I
120 G = 123 : REM <2>
130 PV = 100 : REM <3>
140 XD = 80 : YD = 80
150 REM ---<LOCALISATION>---
160 RANDOMIZE TIME : REM <1>
170 XS = INT(RND(1)*100)+1
180 RANDOMIZE TIME : REM <1>
190 YS = INT(RND(1)*100)+1
200 REM ---<POPULATION>---
210 A$(1)="AMAK" : A$(2)="BILU
"
220 A$(3)="CAOZ"
230 FOR I = 1 TO 3
240 RANDOMIZE TIME : REM<1>
250 X = INT(RND(1)*3)+1
260 IF A(X)=1 THEN 240
270 N$(I)=A$(X) : A(X)=1
280 NEXT I
290 GOTO 350
300 REM---<INVENTAIRE>---
310 FOR I = 1 TO 10
```

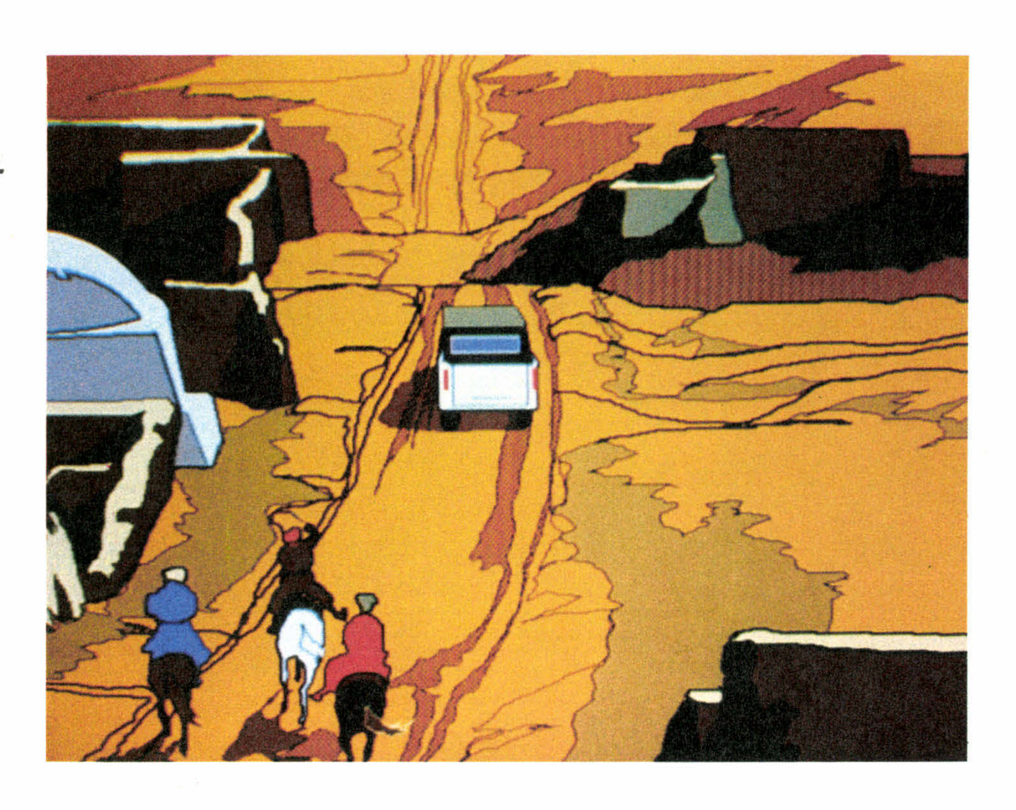
LA BATAILLE D'ANGLETERRE

Tout NEW ?
THEN READ pages 52 à 55



LA TELEMATIQUE DE DEMAIN

Audio ? Oui ! Vidéo ? Oui ! Graphique ? Oui ! Et en plus interactif ! C'est quoi ? Le "Super Minitel" des années 90. Et ça sert à quoi ? A jouer, bien sûr !



Avez-vous déjà pratiqué l'audiovidéographie interactive ? Sans doute pas. Rien d'étonnant ! Cette nouvelle technique sort tout juste du laboratoire. Mais attendez-vous à en entendre beaucoup parler. Résultat d'un travail d'un groupement de recherche impressionnant (INA, CCETT, TITN), elle a toutes les chances de devenir le super Minitel des années 90. Et pour une fois, le sérieux de l'opération, le nombre de personnes impliquées et la quantité importante de capitaux investis n'a pas empêché les intervenants de choisir comme première application... les jeux ! Il faut dire qu'il y a dans ces équipes bon nombre de lecteurs de *J & S !* Eh bien commençons par jouer !

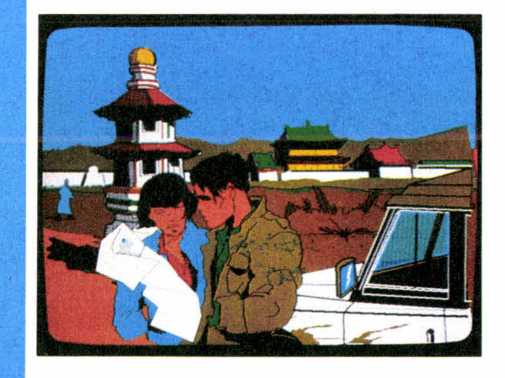
Shanghaï-Paris est le premier jeu d'aventure audiovidéographique interactif.

L'utilisateur est face à un moniteur couleur avec haut-parleurs et a sous la main un clavier, type Minitel. Images et commentaires s'épaulent au cours du générique. On comprend vite que le but de ce jeu d'aventure est d'atteindre Paris sain et sauf au terme d'un voyage en Land Rover.

D'abord, il faut choisir un des trois « sponsors » qui se proposent de financer l'opération. L'un après l'autre, ils apparaissent à l'écran. Des têtes ! Vous ne leur confieriez pas le *Rubik's cube* de votre petit frère. Cependant, il faut choisir. Ce choix, effectué au hasard faute d'en savoir plus, permet au jeu de se renouveler. Il suffit d'appuyer sur 1, 2 ou 3 au clavier. Nous sommes pris par la beauté des images et du son. Et quelles images ! Il faut certes trois ou quatre secondes à chacune d'elles pour se former ; mais 768 points sur 512 avec une palette de 32 000 nuances de couleurs, c'est du jamais vu ! Et, loin d'être un temps mort, l'affichage participe ici au plaisir. Le résultat, les photos vous le montrent. Quant au son, on est loin des gargouillis synthétisés par les micros. Ici, on croirait entendre un magnétophone de bonne qualité. Vraiment magique...

Comme dans la plupart des jeux d'aventure construits sur le modèle d'*Oregon trail* (*J & S* n° 33) ou des jeux de rôle, il faut choisir son matériel au départ. Dix objets seulement, parmi les vingt proposés. Un choix difficile, surtout en ce qui concerne les objets apparemment inutiles. On opte pour le côté pratique : bougies, carburateur, jerrican, etc.

Votre sponsor vous a choisi une « assistante ». Une magnifique créature, qui semble indiquer que l'équipe de concepteurs est plutôt masculine. Opinion confirmée. Elle vous accompagnera tout au long du voyage. C'est l'heure du départ. Musique chinoise et Land Rover sur fond de pagode. Pour un peu on se prendrait





pour Tintin dans le *Lotus bleu*. Le charme fonctionne. C'est-à-dire que le scénario et les enchaînements de séquences sont sans rupture et ne permettent pas au joueur de prendre du recul. On est dans le jeu. Un réseau de lignes reliant des villes apparaît. Il faut choisir la destination de la première étape. On entre dans le premier tour de jeu.

Plein ouest, vers l'Hindou Kush ? Hmm. C'est plus court, mais beaucoup plus haut. Il faudra sans doute des pneus-neige. Ils n'ont pas été retenus lors de l'acquisition du matériel. Dirigeons donc nos roues vers le nord, vers Pékin.

Les images se succèdent, magnifiques. La séquence s'arrête le long d'un fleuve. Faut-il (1) traverser à bord d'un sampan ou (2) faire un détour ? Courageux mais pas téméraire, le joueur préfère le détour et appuie sur 2. Rapidement la nuit tombe. La tente a été plantée. Deux ombres suspectes longent la Land Rover. La « bande son » confirme la présence de bruits rapprochés. Des voleurs ? Le joueur a le choix entre (1) intervenir en sortant de la tente ou (2) ne rien faire. La seconde solution est adoptée ; les ombres disparaissent.
Au matin, on peut soit lever le camp et avaler des kilomètres, soit prendre le temps de faire l'inventaire. La vérification est effectuée. On apprendra à l'étape que



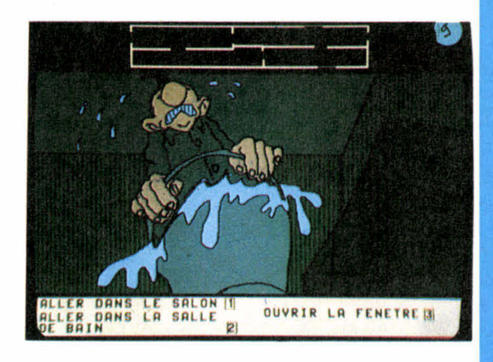
le programme a jugé cette action inutile. D'abord parce qu'on a mis en fuite les voleurs. Ensuite, parce que c'est une perte de temps de faire un inventaire en pleine nature, là où il n'est plus possible de remplacer les objets manquants. Très juste. Et 40 points de pénalité !
L'étape s'est déroulée sans plus de difficulté. Étape suivante. Le joueur tape Oulam Bator puis ENVOI. En route pour la Mongolie.

La steppe aride prend le pas sur les contreforts himalayens. Le dessinateur est bien documenté. Le passage à la frontière s'annonce plutôt mal. Les douaniers se font tirer l'oreille pour nous laisser passer. Faut-il continuer de discuter, verser un bakchich ou laisser faire l'assistante, érotique en diable. Tiens, bonne idée. Voyons ce qu'elle va faire. Une brève séance de strip-tease, très soft, déride le douanier. Sa barrière se lève. Tout va bien...

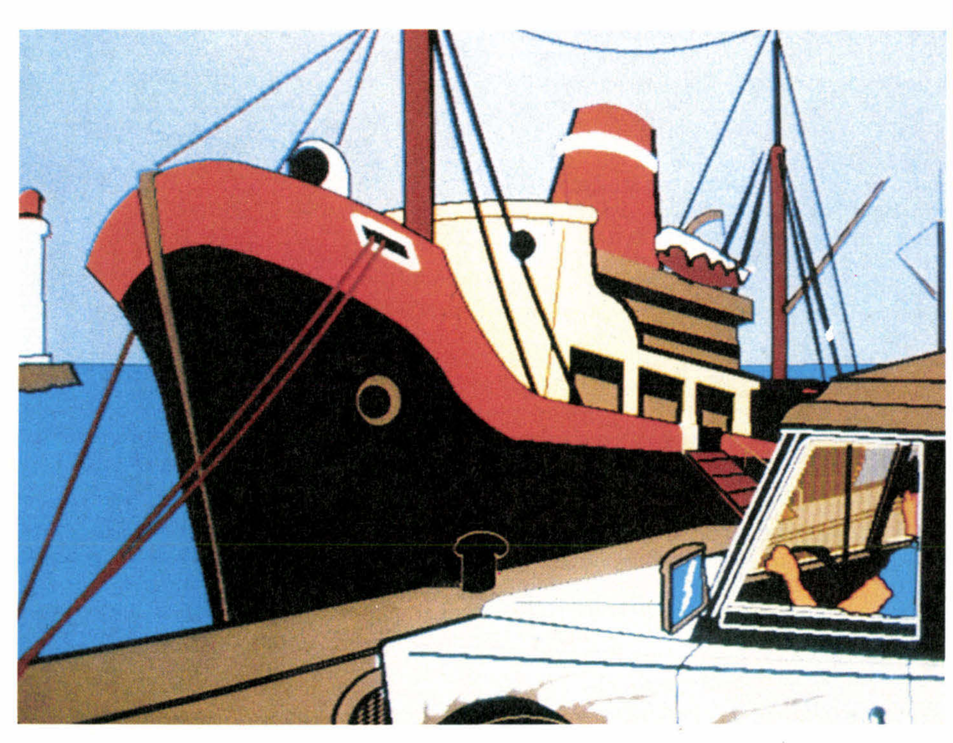
La suite du voyage est toute à l'image des livres-jeux d'aventure « dont vous êtes le héros » : un épisode, suivi d'un choix parmi 2, 3 ou 4 options, débouchant sur un nouvel épisode. Après avoir échappé à mille morts, votre assistante se révèlera une dangereuse ennemie, menant l'expédition à sa perte. Le jeu est réussi d'un bout à l'autre... Magnifique !

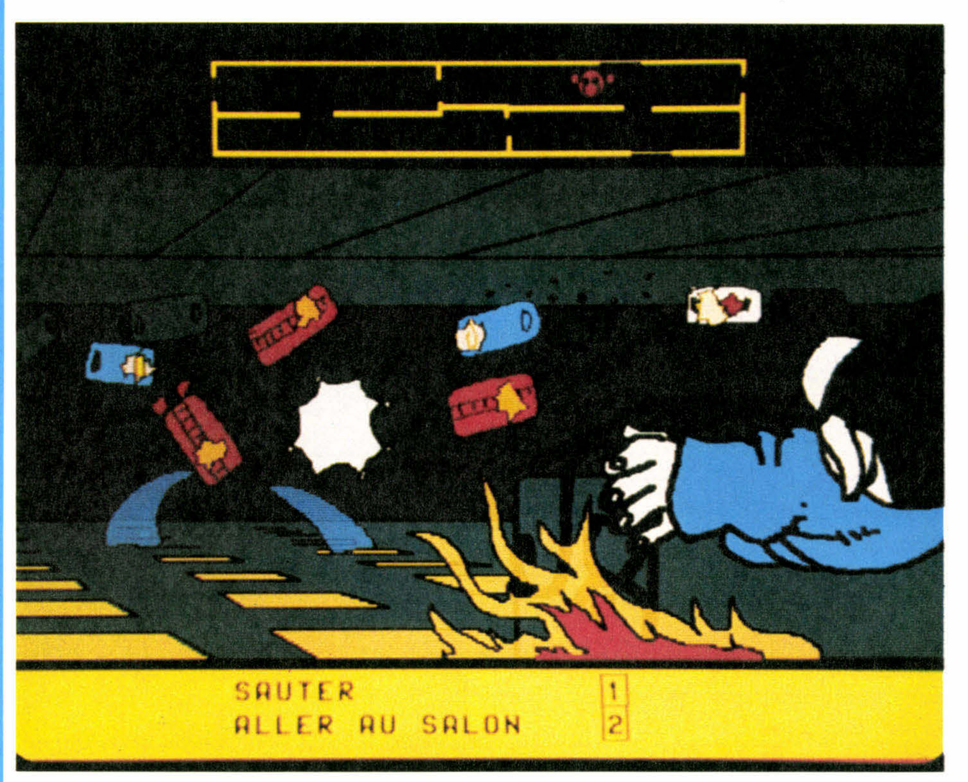
Autre jeu, beaucoup plus rapide celui-ci, *Silence, on brûle*.
Vous êtes chez vous, bien tranquille. Une légère odeur de fumée ? Oui ! L'immeuble est en flammes. Que faire ? En haut de l'écran apparaît le plan de votre studio. Une tête représente l'endroit où vous vous trouvez. A l'aide des touches du clavier, vous choisissez votre comportement parmi les choix offerts en bas de l'écran. Irez-





vous ouvrir la fenêtre ? Dans la salle de bains ? Ou encore, entrebailler la porte ? Pendant ce temps, on entend des cris, le bruit du bois qui flambe. Très impressionnant... Le fait d'aller chercher un seau d'eau dans la cuisine est un peu dérisoire





et fait perdre de précieuses secondes. Ouvrir la fenêtre avant l'arrivée des pompiers crée un dangereux appel d'air, qui ne fait qu'accroître la force des flammes. Ouvrir la porte montre que l'escalier est déjà condamné par l'incendie.
En fait, il faut ouvrir la fenêtre, mais au bon moment. C'est-à-dire quand retentit la sirène des pompiers. Ni plus tôt, ni plus tard. Faute de l'avoir compris à temps, le sinistre a gagné du terrain. Les images donnent de plus en plus dans les tonalités rouges et jaunes. Trop tard ! Impression vraiment désagréable, le personnage qui vous représente brûle ! Ce n'est pas une franche réussite. Et puis tout à coup, on entend des voix : « *coupez ! C'est bon* »... Vous étiez en train de tourner la séquence d'un film ! On se sent mieux. *Silence, on brûle* est un jeu rapide destiné à être pratiqué dans les lieux publics (type Centre Georges Pompidou ou le Musée des Sciences, des Techniques et de l'Industrie de La Villette) où l'on ne peut demander à des visiteurs de passage de consacrer plus d'un quart d'heure à jouer !

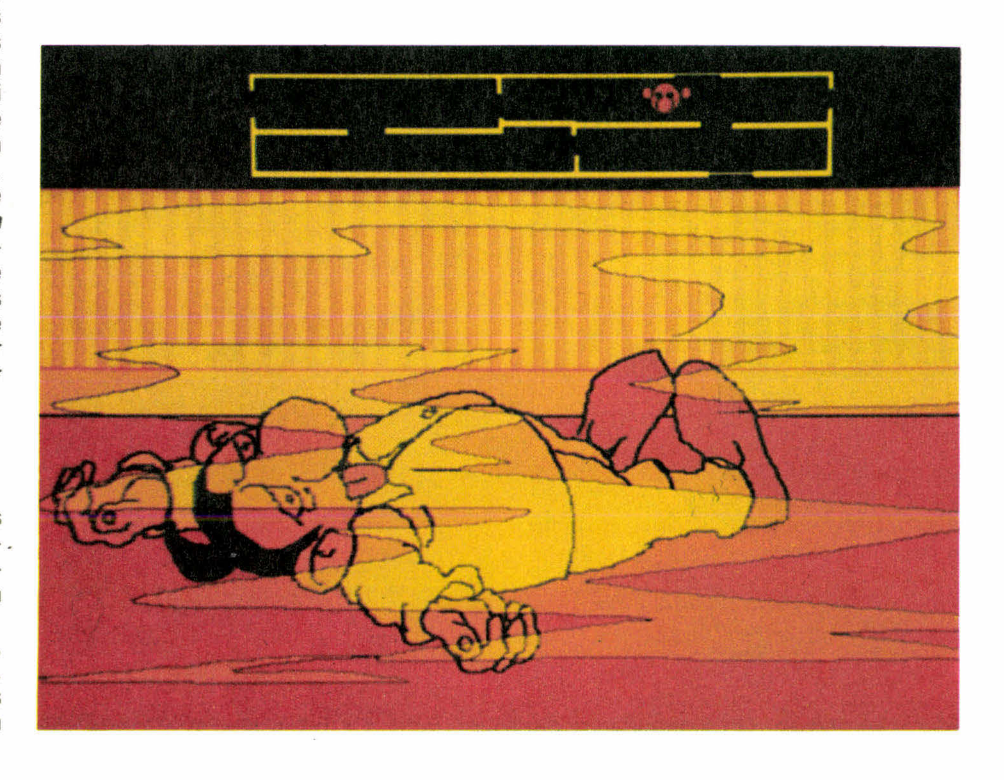


LA TECHNIQUE

Poursuivons le voyage, mais cette fois dans l'univers technologique. Les questions abondent : qui a réalisé ces merveilles ? Sur quelle machine ? Combien coûte-t-elle ? Où peut-on y jouer ?
Dans les locaux de la société Imédia, maître d'œuvre du jeu, le joueur se lève. Dans la pièce voisine, à quelques mètres à peine, bourdonne une belle machine. Un « serveur » de 1,90 mètre de haut, 80 cm de large et un prix de carrure aussi imposante, 745 000 F hors taxe ! L'amateur n'est pas encore concerné. A l'intérieur, les disques durs tournent, comprenant la bagatelle de 2 h 30 de paroles et musique pour *Shanghaï-Paris* et 680 images ! Un monstre capable de converser avec un utilisateur muni d'un terminal (écran + clavier), relié par les fils téléphoniques ; en « réseau local » (fils électriques normaux) ou encore par des fibres optiques, ce qu'on a coutume d'appeler de plus en plus souvent « LE cable ».

La technique porte bien son nom. Le jeu est bel et bien sonore, vidéo et interactif. Question innocente à Christian Boudan, l'un des responsables du projet, « *Pourquoi ne pas utiliser des photos à la place des images ?* » La question est également valable pour les jeux d'aventure sur micro. La réponse se découvre d'elle-même en regardant d'un peu plus près les deux techniques de codage et de conservation des images. Nous entrons là dans la fabrication du jeu.

Les scénaristes ont fini leur travail : ils ont créé un scénario informatisable, des brouillons de pages d'écran, des commentaires et des informations sonores. Le graphiste sur micro-ordinateur dessine à l'aide d'un utilitaire. Ici le *Graph 8+*, une version (bien améliorée) du *Graph 8* qui a servi à réaliser le générique de *Bonsoir les clips* à la télé. Pour conserver l'image sur une disquette d'abord, puis sur un disque dur (équivalent d'environ 1 500 disquettes !), il y a deux approches : le « point par point » et la « vectorisation ».
La première consiste à associer chaque



point de l'écran une valeur numérique correspondant à une nuance de couleur, ce qui consomme au moins 3 octets. Peu de chose. Mais il y a 758 points par ligne et 512 lignes. Soit, 758 × 512 × 3 = 1 179 648 octets ou encore 1 152 Ko ! Pas très économique en mémoire, donc en temps et en argent.

Il est beaucoup plus simple de programmer l'ordinateur de telle manière qu'il soit possible de lui « dire » sous une forme ou une autre : « Voici le point de départ (3 octets), voici le point d'arrivée (3 octets) et maintenant tire-moi un trait entre les deux ». C'est ce qu'en math on appelle un « vecteur ». Un parcours orienté qui, lui, n'a pas besoin d'être mémorisé.

Il en ira de même pour remplir les contours d'un dessin avec des à-plats de couleurs. Il suffira que la machine comprenne l'ordre « étends la couleur Z dans toutes les directions à partir du point de coordonnées X, Y jusqu'à ce que tu rencontres des traits et s'il n'y a pas de traits, des bords d'écran ». Un tel ordre ne consomme que quelques octets. Il est très difficile de vectoriser une image faite à partir d'une photo digitalisée. En revanche, il est facile et économique de fabriquer des images en suivant la méthode vectorielle. C'est l'option choisie. Et c'est très réussi. Chaque image portera un numéro. A l'appel du même numéro correspondra toujours l'affichage de la même image à l'écran.

Passons au son. Dans un magnétophone (comme dans un téléphone pour quelques temps encore) le son est « analogique », il n'est pas codé, il varie proportionnellement à des intensités électriques. Ces intensités étant des valeurs « continues ».

La nourriture des ordinateurs, c'est l'information numérisée. Où les valeurs sont discontinues. Pour simplifier, sans partie décimale. Un son aura une hauteur de 123 puis le suivant de 132. Et pas 127,12 ou 132,45 avec toutes les valeurs intermédiaires au centième près. La technique permet aujourd'hui de numériser les sons. L'exemple le plus connu dans ce domaine c'est le *Laser disc*.

Ici, c'est pareil, à la différence près que le disque utilisé n'est pas « optique » (lu par laser), mais un disque dur d'ordinateur. Une fois encore, chaque séquence portera un numéro d'appel afin d'être facilement rappelée.

Pour associer les séquences d'images et de sons numérisés, il faut faire un « mixage ». C'est l'objectif d'un logiciel spécialement développé pour l'occasion de *Shanghaï-Paris*, du nom assez explicite de « *Colimason* ». Il colle l'image et le son. D'utilitaire, *Colimason* est devenu un langage à part entière.

Un programme tournant sur un ordinateur *Microméga 32* gère le programme et les relations entre le joueur et le serveur. Les fils sortant de l'ordinateur permettent le dialogue avec le joueur. A quelques mètres ou dizaines de mètres, ce sera du « réseau local ». Mais *Shanghaï-Paris* peut déjà utiliser deux autres catégories de fils : ceux du téléphone et les fibres optiques.

Le téléphone actuel (analogique) n'est pas bien adapté à ces techniques de pointe. Il est trop imprécis. Mais bientôt, tout le RTC ou « réseau téléphonique commuté » (votre téléphone) sera « numérisé » (avec un débit de 64 Kbits/seconde).

Autre technique où la numérisation intervient, la fibre optique. Elle doit équiper ces prochaines années certains quartiers de Paris et de grandes villes comme Montpellier ou Rennes. Tous ceux qui auront accès à un terminal audiovidéographique intéractif pourront alors se connecter sur *Shanghaï-Paris* exactement comme avec leur Minitel sur un serveur. C'est-à-dire, en fonction du nombre de « portes » utilisables. Il n'est pas question pour l'instant de jouer à cinq cents simultanément. C'est pour plus tard.

Actuellement, il n'est pas non plus question de disposer d'un terminal audiovidéographique ; l'écran et le clavier coûte la bagatelle de 64 000 F... hors taxe ! Ne désespérons pas, la même remarque aurait été valable pour le terminal Minitel il y a 15 ans. Alors, où jouer ?

Pour l'instant, ce sera dans des « lieux institutionnels » comme Beaubourg ou La Villette.

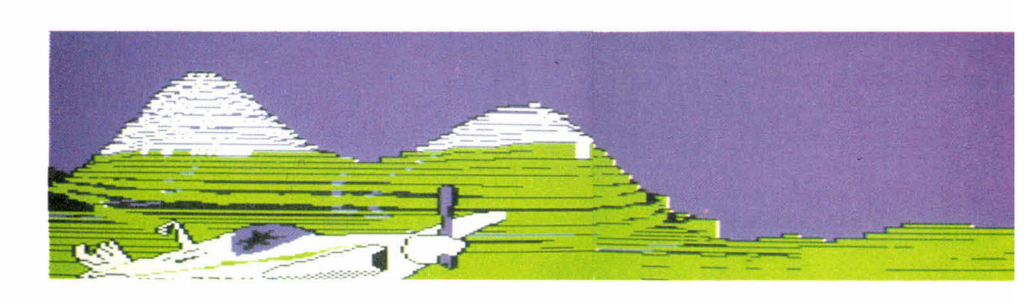
Que peut faire le joueur que vous êtes dans ces nouvelles techniques, au contact de sociétés ou d'institutions dont la taille paraît un peu écrasante, surtout quand on a moins de 20 ans ? Sûrement plus que vous ne l'imaginez. Christian Boudan, responsable de nombreux projets n'en fait mystère : il manque cruellement de scénaristes ! Les techniques sont au point ; pour une fois, les machines ont été adaptées au désir de concevoir des produits ludiques et interactifs. Bref tout est en place. Il ne manque plus qu'à « nourrir » les machines. Que rien ne vous empêche de lui remettre un scénario. Mais attention ! Il faut sans cesse apporter du nouveau. Inutile de vous fatiguer à faire du déjà vu sur micro, des aventures simples ou des donjons « un pas-un monstre ». Il faut innover. Ce n'est pas facile. Mais en tout cas, il faut savoir que les portes sont ouvertes et que vos interlocuteurs ne s'occuperont ni de votre « look » ni de votre âge.

Michel Brassinne

LES INTERVENANTS

- IMEDIA, 21, rue Rollin, 75005 Paris, tél. : (1) 43.54.10.75.
- C.C.E.T.T. (Centre Commun d'Études de Télédiffusion et Télécommunications), rue du Clos Courtel, BP 59, 35510 Cesson-Sévigné, tél. : 99.02.41.11.
- I.N.A. (Institut National de la communication Audiovisuelle), Direction de la Recherche Prospective, 4, avenue de l'Europe, 94360 Bry-sur-Marne, tél. : (1) 48.75.82.99.
- Thomson-T.I.T.N. (Traitement de l'Information Techniques Nouvelles), 1-5, rue Gustave-Eiffel, BP 69, 91420 Morangis, tél. : (1) 69.09.34.44.





WILDERNESS

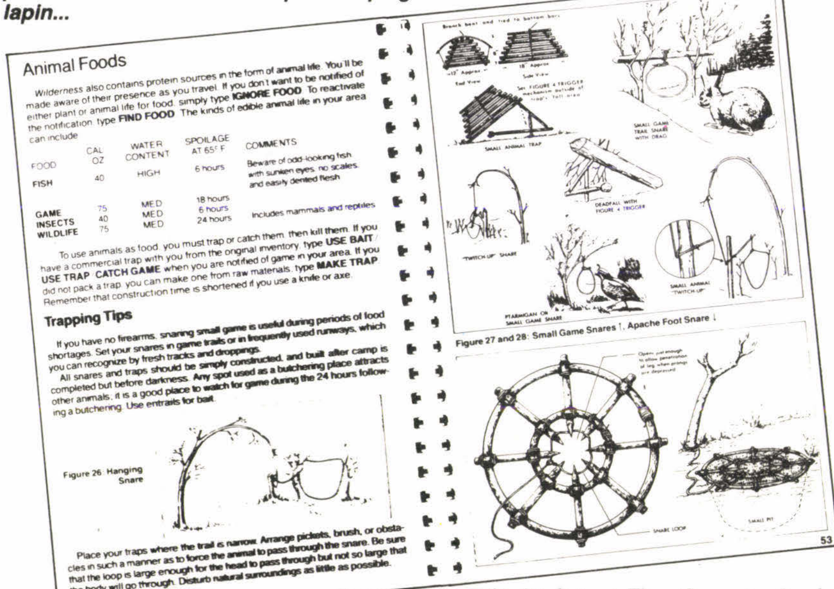
Votre avion s'est écrasé dans la Sierra Nevada... loin de tout... Comment atteindre la civilisation ? Arriverez-vous à survivre ? Peut-être... si vous vous êtes entraîné à Wilderness. Un jeu époustouflant.

Une simple disquette double face pour *Apple II, II+, IIe* ou *IIc* et un manuel de 113 pages en anglais (*). Sous cette apparence banale se cache le plus génial jeu de simulation et de rôle qui nous ait été donné de tester. Il est vrai qu'il représente plusieurs années de travail et la mobilisation de nombreuses équipes de spécialistes tant dans le domaine de l'informatique que dans celui de la survie en milieu hostile !

Un programme spécial, appelé *Pangraphics*, permet de réaliser ce que nous attendions depuis longtemps : regarder tout autour de soi en un point quelconque d'un immense terrain. *Wilderness* est en effet un jeu de simulation de la survie dans la nature.

Voici la situation : votre avion vient de s'écraser en pleine Sierra Nevada. Vous êtes sain et sauf mais loin de tout lieu habité. Comme vous n'avez pas eu le temps de lancer un message de détresse, il est inutile d'attendre des secours. Votre seule chance de vous en tirer est d'atteindre un refuge de gardes forestiers. Son emplacement est clairement indiqué sur votre carte d'état-major. Vous avez tout ce qu'il faut pour survivre quelques temps. La seule chose qui vous manque est de savoir... où vous êtes ! A vous de vous débrouiller.

Dans le manuel, tout ce qu'il faut savoir pour survivre en milieu hostile. Combien de calories vous apportera une once de poisson ou comment fabriquer un piège à lapin...



Animal Foods

Wilderness also contains protein sources in the form of animal life. You'll be made aware of their presence as you travel. If you don't want to be notified of either plant or animal life for food, simply type **IGNORE FOOD**. To reactivate the notification, type **FIND FOOD**. The kinds of edible animal life in your area can include:

FOOD	CAL OZ	WATER CONTENT	SPOILAGE AT 65° F	COMMENTS
FISH	40	HIGH	6 hours	Beware of odd-looking fish with sunken eyes, no scales, and easily dented flesh
GAME	75	MED	18 hours	
INSECTS	40	MED	6 hours	Includes mammals and reptiles
WILDLIFE	75	MED	24 hours	

To use animals as food, you must trap or catch them, then kill them. If you have a commercial trap with you from the original inventory, type **USE BAIT / USE TRAP / CATCH GAME** when you are notified of game in your area. If you did not pack a trap, you can make one from raw materials, type **MAKE TRAP**. Remember that construction time is shortened if you use a knife or axe.

Trapping Tips

If you have no firearms, snaring small game is useful during periods of food shortages. Set your snares in game trails or in frequently used runways, which you can recognize by fresh tracks and droppings.

All snares and traps should be simply constructed, and built after camp is completed but before darkness. Any spot used as a butchering place attracts other animals; it is a good place to watch for game during the 24 hours following a butchering. Use entrails for bait.

Figure 26: Hanging Snare

Place your traps where the trail is narrow. Arrange pickets, brush, or obstacles in such a manner as to force the animal to pass through the snare. Be sure that the loop is large enough for the head to pass through but not so large that the body will go through. Disturb natural surroundings as little as possible.

52

Figure 27 and 28: Small Game Snares ↑, Apache Foot Snare ↓

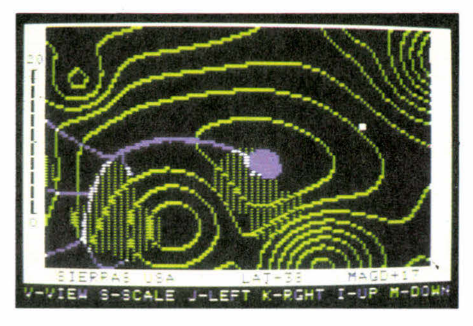
53

La première image est banale : un avion accidenté, sur un fond de nature. On apprend rapidement à regarder vers le haut, le bas, à droite, à gauche et à se retourner.

La féérie commence avec l'ordre PAN (pour « panoramique ») tapé au clavier. Il fait défiler sur 360° tout le paysage qui vous entoure. Enfin un jeu d'aventure où l'on peut regarder tout autour de soi !

Avec l'ordre TOPO ou simplement T, la carte d'état-major apparaît. Elle représente

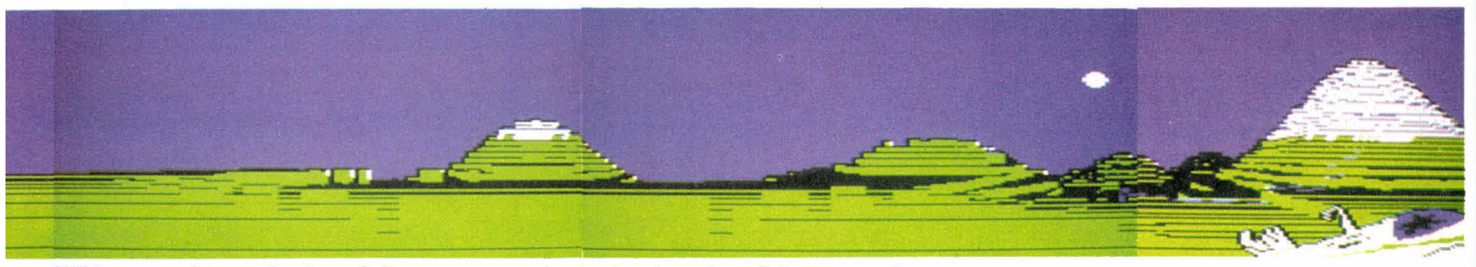




le terrain où se déroule l'aventure. Une zone de 90 × 67 miles ! Plus qu'il n'en faut pour se perdre. Il est possible d'agrandir chaque partie de la carte pour voir apparaître de manière précise toutes les courbes de niveaux. Au hasard de l'observation, on découvre un carré blanc. C'est la cabane des gardes forestiers.

En tapant STATUS, l'écran affiche tous les paramètres de la situation : jour, heure, température, état du ciel, et même vitesse du vent, signes de changement de temps, et altitude, et aussi de votre état physique, santé, énergie, degrés de soif et de faim, blessures, maladies, et vos réserves en eau et en nourriture. Contrairement à beaucoup d'aventures, ici, tout vous est indiqué ! Quant au matériel récupéré dans la carlingue de l'avion, il vous donne de quoi ouvrir une épicerie-quincaillerie. Vous trouverez de tout et tout pourra être utilisé :

(*) Réalisé par Titan Computer Product (Electric Transit, 501 Martin Street, suite 116, Thousand Oaks, Californie 91 360), distribué aux États-Unis par Electronic Arts. Vu en France chez Sivéa à 775 F.

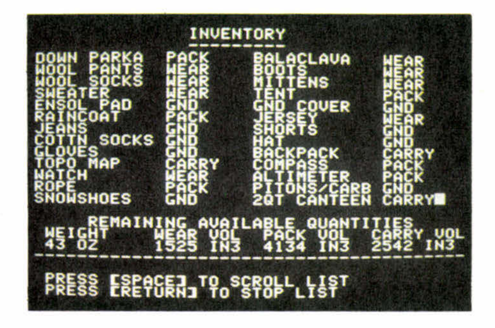


Wilderness : le premier jeu où l'on peut regarder tout autour de soi. La preuve !

```
ENVIRONMENTAL STATUS:
---------------------
DATE MAY6      TIME 7:00A    TEMP  42DEG
SKY  CLEAR     WIND 7MPH     TREND NO CHG
ALT  6000FT    GRND CLEAR    SLOPE 0/0
PLAYER STATUS:  OKAY              GOAL=100%
--------------  SHIVERING       HEALTH=100%
ENRG GREAT     HNGR OKAY     THRST OKAY
TEMP 98.6F     FOOD 440 OZ   WATER 128 OZ
 INJ NONE            ILL NONE

------------------------------------------
? LOOK COMPASS
> YOU ARE HEADED IN A DIRECTION OF
  124 DEGREES MAGNETIC.
```

hache, chaussettes, parka, fromages, œufs, allumettes, pièges, pommes de terre, pitons d'escalade, matériel de pêche, pull, sac de couchage, etc. On croit qu'il ne manque que le fameux raton laveur de l'inventaire de Prévert. Eh bien non ! Il existe sous la forme des petits animaux qui viennent piocher la nuit dans votre nourriture, si vous ne prenez garde de la mettre à l'abri. Avant de quitter la carcasse de l'avion, sachez faire le tri. Maintenant vous êtes prêt...



INVENTORY

DOWN PARKA	PACK	BALACLAVA	WEAR
WOOL PANTS	WEAR	BOOTS	WEAR
WOOL SOCKS	WEAR	MITTENS	WEAR
SWEATER	WEAR	TENT	PACK
ENSOL PAD	GND	GND COVER	GND
RAINCOAT	PACK	JERSEY	WEAR
JEANS	GND	SHORTS	GND
COTTN SOCKS	GND	HAT	GND
GLOVES	GND	BACKPACK	CARRY
TOPO MAP	CARRY	COMPASS	PACK
WATCH	WEAR	ALTIMETER	PACK
ROPE	PACK	PITONS/CARB	GND
SNOWSHOES	GND	2QT CANTEEN	CARRY

REMAINING AVAILABLE QUANTITIES

WEIGHT	WEAR VOL	PACK VOL	CARRY VOL
43 OZ	1525 IN3	4134 IN3	2542 IN3

PRESS [SPACE] TO SCROLL LIST
PRESS [RETURN] TO STOP LIST

Nous sommes le 6 mai et il est huit heures du matin. Un voyage proprement hallucinant commence. Plus de cent kilomètres de marche en région valonnée où tout est pris en compte, heure après heure, kilomètre après kilomètre, jusqu'à la déshydratation par sudation en fonction du relief, de la température, de l'altitude, etc. !

Les 113 pages du manuel indiquent non seulement toutes les techniques de survie relatives à la région tempérée où vous êtes, telles qu'elles sont enseignées dans les écoles de survie (nombreuses aux États-Unis), mais encore, les ordres à taper au clavier pour tenter de les réaliser. Ce qui ne sera possible que si votre état physique le permet. C'est l'aspect « gestion du personnage » de *Wilderness.* Après avoir rempli la gourde avec l'eau de la réserve de l'avion et avoir bu jusqu'à plus soif pour faire des provisions « internes », c'est l'heure du départ. Nous irons toujours vers l'est, pourquoi pas, afin de relever une séquence de relief susceptible d'être repérée sur la carte. Une idée comme une autre. L'ordre LOOK COMPASS (*regarde la boussole*) donne la direction en degrés.

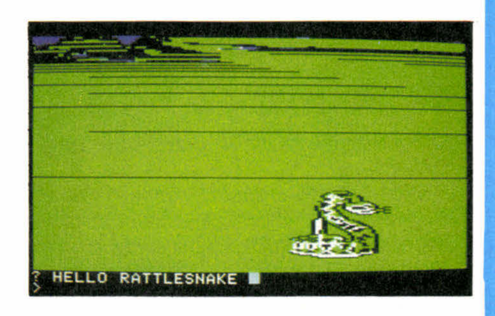
Avec l'ordre WALK *(marcher),* le programme demande combien d'heures on désire marcher dans cette direction. Par exemple, deux. Le lecteur de disquettes se remet en route et étudie tous les points parcourus et les événements susceptibles de survenir. Au moindre événement, le programme s'arrête, affiche l'image vue du point où vous êtes parvenu dans la direction choisie. Il indique, par exemple, « *au bout de 36 minutes, vous arrivez au bord d'une rivière* ».

Un panoramique permet de découvrir que le paysage a changé, exactement comme si vous aviez marché 36 minutes dans la direction choisie. De nombreux changements de direction sont imposés par le relief. Le cap est difficile à respecter. Il se met à pleuvoir. Il est temps d'établir le camp pour la nuit. Une succession d'ordres du type VERBE + NOM permettent de mener à bien cette opération : utilise la hache, fabrique un abri, met un plastique (ou un imperméable) au sol, pose le sac de couchage, entre à l'intérieur,... dort ! Ah non ! Il est préférable de suspendre le sac à un arbre...

Ce qui est fou dans *Wilderness*, c'est qu'il est possible en suivant une procédure analogue de poser des pièges, de pêcher, de construire un arc, un radeau de fortune, de se faire cuire des œufs ou des patates, de goûter des champignons, de les manger crus ou cuits, de mettre des tablettes d'iode dans de l'eau de rivière pour la rendre potable, de nettoyer des éraflures, de placer une attelle sur un membre brisé, etc. Plusieurs pages ne suffiraient pas à énumérer les actions imaginables et toutes celles qu'enseigne le manuel de survie. Cela va jusqu'à l'observation du ciel pour rechercher la Grande Ourse et l'Étoile Polaire, qui indique le nord. On croit rêver. Jamais un jeu n'a offert une telle liberté d'action et un tel réalisme.

Votre nourriture elle-même se dégrade en fonction du temps et de la température ! Il faut même s'en débarrasser rapidement car l'odeur attire les ours ! Si l'un d'eux vous barre le chemin, il ne vous restera qu'à grimper à l'arbre. Vous apprendrez à « faire de l'eau » par condensation avec une feuille de plastique ou même un imperméable dès que votre réserve sera épuisée ! Vous pouvez boire l'eau de rivière, mais gare à la « turista », la parasitose intestinale des touristes. Elle vous fatigue et amoindrit vos performances. Vous regretterez peut-être amèrement d'avoir jeté les cachets de Flagyl, le fameux médicament astringent utilisé par les routards. Chaque jour demande une heure de jeu environ. Au bout de cinq heures, la fraîcheur du personnage (comme celle du joueur) n'est plus vraiment ce qu'elle était ! Pour notre part, cela fait maintenant dix jours que nous sommes en pleine nature. La cabane n'est plus très loin, c'est sûr, mais nous ne l'avons pas encore découverte. Il n'y a plus rien à manger, le sac de couchage a été égaré par une nuit pluvieuse et nous sommes enrhumés. Bref, tout va mal, mais le moral est toujours au beau fixe. Notre héros dort dans la disquette après avoir établi un camp.







Quelques mauvaises rencontres. Saurez-vous les déjouer ?

Sans en avoir le mécanisme classique, *Wilderness* est sans doute le plus prodigieux jeu de rôle. Sans la moindre hésitation, le plus « grand » à thème contemporain...

Michel Brassinne

ULTIMA IV

Deux disquettes double face pour Apple IIe et IIc
Origin Systems inc. (U.S.A.)

Les habitués de nos colonnes ont pu suivre l'évolution de ce grand jeu de rôle (voir les nº 23, 25 et 29) et savent à quel point il est représentatif de la famille des jeux de rôle sur micro. Le quatrième volet vient d'arriver. Comme dans les versions précédentes, il s'agit de découvrir un univers réellement immense en faisant parcourir à un personnage une carte qui fourmille de symboles représentant villes, souterrains, et bien sûr, donjons et monstres.
Une fois placé sur le symbole représentant une ville, il suffit de taper E pour y entrer. Alors, il est possible de s'y promener, d'y faire des achats, des rencontres, etc. Ultima est un univers-gigogne. Et *Ultima IV* n'est pas une version améliorée de *Ultima III*. C'est un autre jeu. Ici, le joueur ne crée pas une équipe d'aventuriers, mais un seul personnage. Pourtant, ce n'est pas en solitaire que le jeu se déroulera. Il est en effet impossible de progresser dans le jeu sans recruter des





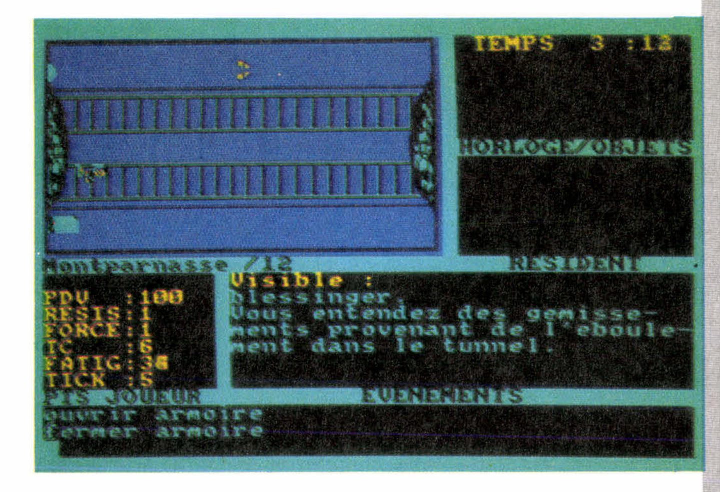
personnages de rencontre. Une excellente idée, qui nécessite de gérer avec soin un grand nombre de paramètres.
Plus vous avez de compagnons de route et plus il faudra trouver de nourriture, par exemple. Point de rencontre sans dialogue. Vous pouvez examiner vos interlocuteurs, les questionner sur leur nom, leur travail, leur santé. Le scénario est à la taille de l'univers qu'il propose. Il faudra recueillir ça et là des informations. Par exemple, rencontrer un herboriste pour apprendre les secrets des plantes magiques qui serviront peu après dans la partie.
Il y a toujours ces tavernes où l'on peut boire, ces hôtels où l'on peut dormir et ces bateaux qui conduisent d'un continent à l'autre. L'effet de surprise est évidemment moins grand qu'au moment de la première rencontre avec Ultima, mais les passionnés apprécieront... (En anglais).

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : de plusieurs jours à plusieurs semaines ;
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▶
prix : 975 F

METRO 2018

Disquette et cassette pour Amstrad CPC 6128
Initiel

En l'an 2018, le métro parisien est désaffecté. Cependant de nombreux racontars excitent la curiosité d'un de vos amis étudiant en Histoire, qui compte bien trouver là un bon sujet de thèse. Au bout de 48 heures, tout semble confirmer sa disparition. Vous partez à sa recherche. Un thème simple permet une entrée en piste immédiate.
Première originalité, le graphisme. Chaque station de métro (elles semblent y être toutes !) est vue en plan. De votre personnage, vous ne voyez que les semelles. Ses déplacements sont contrôlés au clavier ou au joystick. Au contact avec un élément significatif du décor, une partie de l'écran indique en mode texte de quoi ou de qui il s'agit. Alors le joueur peut, comme dans les aventures classiques, taper un ordre apprécié par un analyseur syntaxique comprenant 200 verbes et 200 noms. Le libellé des phrases est assez souple pour accepter les formulations phrasées ou télégraphiques.
Il faudra vous frayer un chemin pami les 116 « pièces » (le plus souvent des stations de métro), utiliser à bon escient 69 objets et prendre contact avec 24personnages de rencontre. Comme souvent, certains de ceux-ci sont hostiles et d'autres, amicaux. Mais il y a plus original, certains peuvent aider le joueur sans faire valoir leur action protectrice, alors que d'autres apparemment amicaux se comporteront en traîtres. Le flair est requis.
Cette aventure présente de nombreuses caractéristiques inhérentes au jeu de rôle. Les combats (avec armes ou mains nues) tiennent compte de la résistance des protagonistes



et de leur force. N'oubliez surtout pas que votre personnage se fatigue. La ruse est souvent préférable à la force. Malgré notre habitude des jeux de rôle et d'aventure nous n'avons pas retrouvé l'étudiant perdu... Ce n'est pas faute d'avoir arpenté les couloirs du métro. Original, pour fanas de jeux d'aventure.

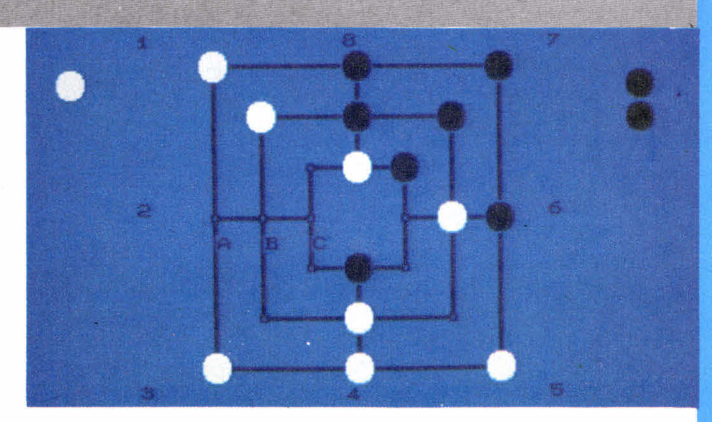
accessibilité :
durée du jeu : plusieurs jours à plusieurs semaines
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 190 F cassette, 220 F disquette.

LES MARELLES

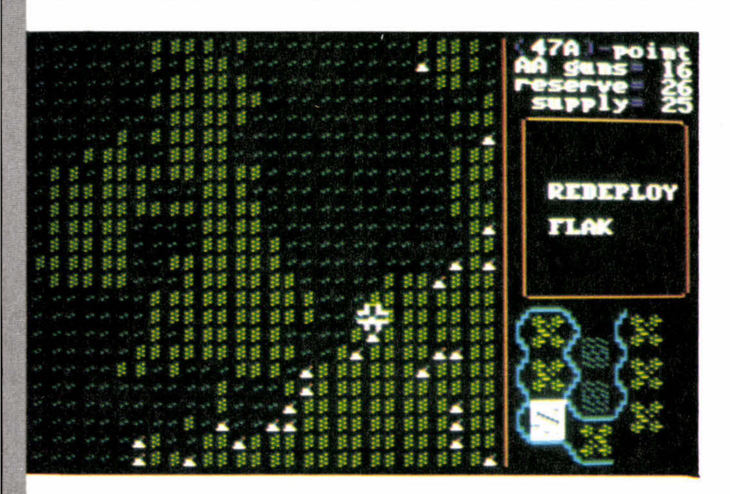
Cassette pour MO 5 et TO 7-70 et Amstrad CPC 464
Free Game Blot

Le jeu des Marelles est un jeu de pions qui a connu un grand succès au Moyen Age. Il renaît aujourd'hui avec l'ordinateur pour adversaire. La version proposée par Free Game Blot (à trois carrés inclus les uns dans les autres !) est à la fois rapide et de bonne qualité, tant tactique que graphique. Elle suit parfaitement les règles classiques : pose de neuf pions à tour de rôle ; déplacement d'un pion d'une intersection vers une autre, voisine et libre ; constitution d'un « moulin », alignement de trois pions qui permet de prendre un pion adverse et possibilité de faire un saut quand tous les pions sont immobilisés par l'adversaire.

L'ordinateur utilise à merveille les différentes ressources offertes par la règle, ce qui lui permet de tenir tête à un joueur de bon niveau. La pose, le déplacement et le saut peuvent être gérés au clavier ou au crayon optique. Un travail impeccable.



accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 15 à 20 minutes par partie
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷
prix : 145 F



EUROPE ABLAZE

Disquette pour Apple II+, IIe et IIc
SSG chez Sivéa

Trois auteurs, quatorze testeurs... Des chiffres qui donnent une idée du soin apporté par l'équipe australienne de Strategic Studies Group à la réalisation de ce wargame de haut niveau, qui ne s'adresse pas aux débutants en la matière. Le sujet abordé est celui de la suprématie aérienne pendant la seconde guerre mondiale.

Trois scénarios sont proposés : la bataille d'Angleterre, au moment de la tentative allemande de débarquement sur les côtes anglaises, les bombardements des villes côtières pour faciliter le débarquement des alliés et le bombardement des villes de la Ruhr pour ruiner l'industrie de guerre de l'adversaire. Trois scénarios historiques, qui tiennent compte des moindres détails (jusqu'à l'emplacement des radars). Chaque scénario est cependant « paramétrable » et peut ainsi être modifié à loisir.

La tâche du joueur est d'organiser les missions aériennes. Si l'on tient à ses avions, il faudra commencer par des missions de reconnaissance, pour localiser les batteries ennemies. Puis, faire des raids très localisés pour affaiblir les défenses anti-aériennes. Enfin, lâcher ses bombardiers. Dans la « réalité » du jeu, c'est bien sûr beaucoup plus complexe. Pour spécialistes. (En anglais).

accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : plusieurs heures par partie
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 765 F

EAMON « SEMI-GRAPHIQUE »

Disquette pour Apple II+, IIe, IIc
Réseau planétaire

Véritable standard du jeu de rôle en mode texte, Eamon connaît de nouveaux développements. En effet, Réseau Planétaire assure la distribution de dix-huit nouvelles disquettes comprenant chacune deux aventures (une par face de disquette) où le joueur peut faire entrer son personnage. Eamon « semi-graphique » est une version de complément de la disquette « maître », qui permet la création du personnage sur une page graphique.

Le joueur déplace un personnage (type « Ultima ») jusqu'à la « réception », où il indique son nom. Le programme consulte son fichier de personnages pour savoir s'il existe ou non. S'il n'existe pas encore, le joueur le crée, puis le déplace de « boutique » en boutique. Il peut y acheter armes, armures et sortilèges, et même acquérir ses premiers points d'expérience en apprenant à les manier. Mais ce n'est pas gratuit ! Le personnage ne peut acheter et apprendre à utiliser un sort que contre son or. Une fois à sec, il sortira de la pièce pour entrer dans l'aventure de son choix. Celle-ci, en mode texte. (En anglais).

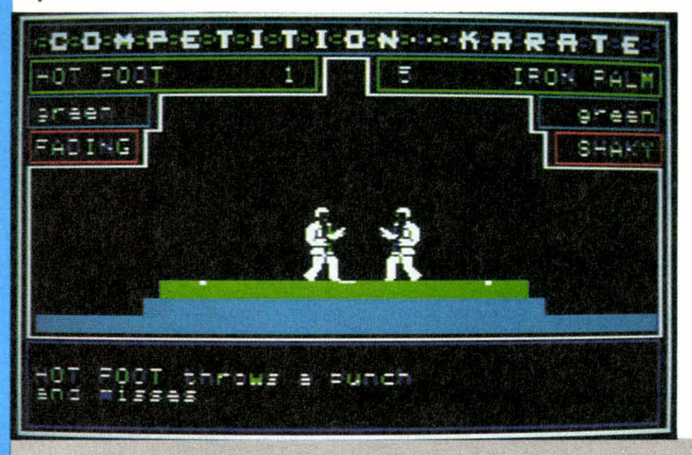
Les jeux Eamon étant en Basic, on peut s'étonner que personne n'ait encore introduit des pages graphiques dans les différentes aventures pour en accroître le réalisme. Le distributeur français attend les propositions d'amateurs éclairés qui auraient entrepris ce travail de longue haleine. A vous de suivre...

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 15 minutes pour créer le personnage
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 60 F (+ 15 F frais d'envoi).



COMPETITION KARATE

Disquette pour Apple IIe et IIc
Réseau Planétaire
Ce jeu forme à lui seul, pour l'instant, une nouvelle catégorie de jeux... Après les jeux d'« arcade-aventure », voici maintenant les jeux d'« arcade-jeu de rôle ». En effet, *Compétition karaté* fait appel à l'adresse du joueur dans la pratique du karaté, mais lui demande également de créer son personnage de l'entraîner et de gérer ses progrès. A l'image des personnages de jeux de rôle. Il aura des points en force, agilité, rapidité, résistance, perception et courage. Il ne sera pas informel, mais disposera d'un corps, de bras, de jambes, et de points correspondant à chacune de ces parties. Ses adversaires, guidés par l'ordinateur ne sont pas anonymes. Ce sont, eux aussi, des personnages dotés de caractéristiques bien précises, qui sont décrits dans les 20 pages du manuel de jeu. Les points d'expérience se matérialisent par des ceintures de couleurs.
Le cocktail adresse-rôle est étrange, mais prenant. (En anglais).
accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : 20 à 30 minutes par partie. Plusieurs semaines ou mois par personnage.
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 460 F



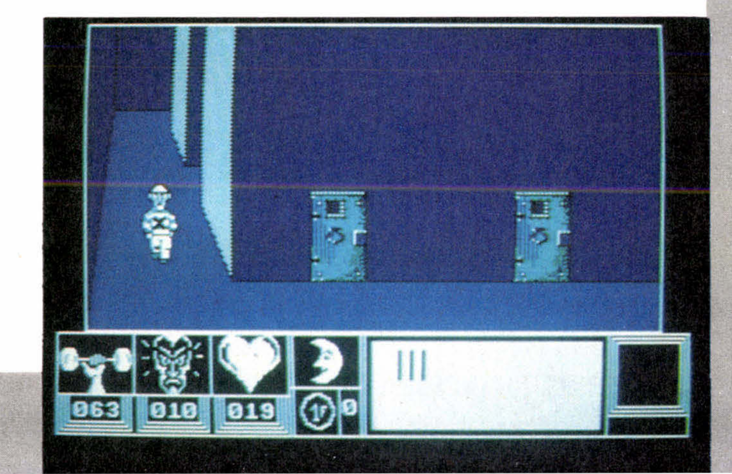


THE CRIMSON CROWN

Disquette pour Apple IIe, IIc et Macintosh
Penguin Software, chez Sivéa
Alerte aux vampires ! Souvenez-vous, dans *J&S* n° 29 nous vous présentions *Transylvania*, un jeu d'aventure où vous aviez pour mission d'arracher aux dents du vampire la princesse Sabrina. Vous l'aviez délivrée ! Anéanti, le vampire qui terrifiait le petit royaume. On s'en croyait délivré. Eh bien non ! Un autre vampire vient de s'emparer de la couronne et terrorise à nouveau la population. Sans couronne, le Prince Erik ne peut évidemment être couronné. Et, plus grave, la couronne recèle des pouvoirs magiques que le vampire risque de se mettre rapidement sous la dent ! A nouveau on fait appel à vous.
Le plus drôle dans cette aventure au demeurant classique est de retrouver les décors du premier jeu, mais qui ont vieilli ! Renforçant le réalisme de l'histoire. Les graphismes sont un peu moins travaillés que dans la première version, mais en contrepartie, vous pouvez dialoguer et faire agir les deux personnages qui vous accompagnent, Sabrina et Erik. (En anglais).
accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : plusieurs heures à plusieurs semaines
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷
prix : 535 F

EDEN BLUES

Cassette ou disquette pour Amstrad 464, 664 ou 6128
Ere Informatique
Vous êtes, semble-t-il, le dernier exemplaire de l'espèce humaine dans un monde contrôlé par les robots. En prison. Vous apprenez qu'une jeune fille est elle aussi incarcérée dans la même prison. Votre but est de la délivrer et de vous enfuir tous les deux.
Première opération, la création de votre personnage. A vous de répartir des points dans vos trois caractéristiques : force, témérité et vitalité. Ce qui se fait à l'aide des touches-flèches du clavier. Votre personnage quitte son bas-flanc et peut être manœuvré au joystick ou à l'aide des touches dans toutes les directions.
Eden Blues se déroule en trois dimensions. Le graphisme haute résolution est de toute première qualité. Pour ouvrir les portes et notamment celle de votre cellule, rien de mieux qu'un bon coup de pied ! Il en faudra plusieurs, chacun vous faisant perdre un certain nombre de points de force. Pour en regagner, il faudra faire un tour aux cuisines... La cave de la prison est bien fournie et les bouteilles confortent votre vitalité. Les tasses de café vous apportent la témérité qui vous manque. Mais pour en obtenir il faudra trouver des pièces de un franc, le plus souvent sur les rebords de fenêtres des cellules voisines de la vôtre. La témérité est importante car elle vous permet de « fusiller du regard » les robots-geôliers.
Eden Blues fourmille de bonnes idées, mais autant nous avions apprécié la version non-définitive (voir notre n° 36), autant la version commercialisée nous semble difficile à pratiquer.
La présence des robots aux carrefours stratégiques élimine trop souvent vos chances d'aller plus loin. Ouvrir une porte à coups de pied devient à la longue fastidieux, et fait perdre de nombreux points de force. Autant dire que vos « personnages » se succèdent à la rapidité de l'éclair et que l'aspect jeu de rôle est gommé par la fréquence des changements de personnages. *Eden Blues* nous a un peu déçu.
accessibilité : ▶▶▷▷▷
durée : plusieurs semaines pour arriver au but
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷
prix : 140 F cassette, 220 F disquette.



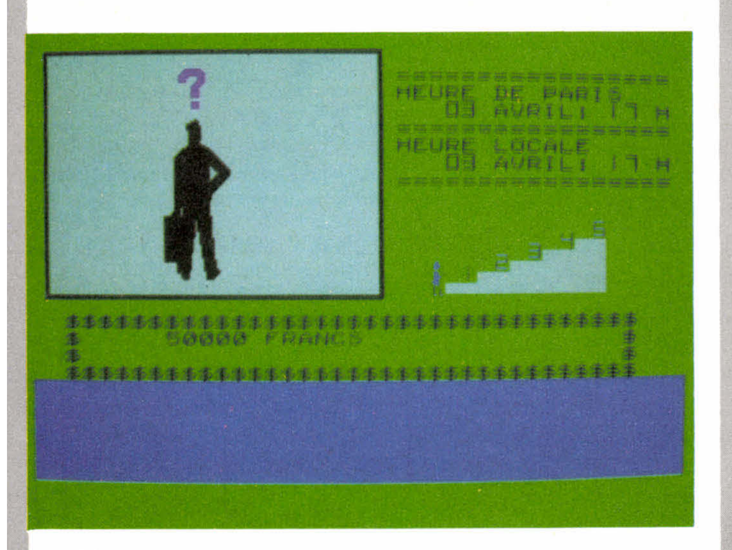
GEODYSSEE

Cassette pour MO 5 et TO 7, TO7-70
Coktel Vision
Vous voilà dans la peau d'un reporter. A vous de choisir s'il convient de le qualifier d'« aventurier chevronné », de « routard débrouillard » ou de « paisible vacancier ». La difficulté du jeu en dépendra. Le programme tire aléatoirement les photos ou objets que vous devez rapporter. Par exemple : une photo de l'École d'Athènes, une interview d'un Hell's angel, celle d'un « médecin aux pieds nus », un samovar et — nous ne savons toujours pas ce que c'est — un « masque de Khon » !

Pour accomplir votre mission, votre journal vous alloue 60 000 F. A vous de vous débrouiller. Vous pourrez suivre un stage intensif de langues étrangères (gratuit) ou penser qu'il est préférable de ne pas perdre de temps et trouver sur place un interprète. C'est que vous devez respecter les dates. Votre journal vous attend tel jour à telle heure. La course contre la montre commence.

Un dictionnaire ne sera pas inutile pour savoir où trouver le document à rapporter. Ensuite, le choix d'un moyen de transport s'impose (train, avion, bateau). Le temps presse, mais l'argent file. A vous de gérer ces deux variables. Une fois sur place, par exemple à Moscou pour acheter un samovar, vous devrez aller à la banque pour changer vos francs en roubles. Attention ! Vous ne pourrez pas faire la conversion inverse.

L'agence de tourisme vous fournira interprète et véhicule. Le bazar, l'antiquaire vous vendront ce que vous désirez. Dans certains pays, vous devrez marchander. Un séjour en prison sanctionne l'impossibilité de payer au moment de l'achat d'un objet ou d'un billet d'avion.



Pourtant, *Géodyssée* ne peut pas être rangé dans la catégorie des jeux d'aventure car il n'en présente pas la souplesse en ne permettant pas notamment au joueur de trouver lui-même comment réaliser une action. Il n'y a pas de tâtonnement ou très peu... Généralement, à un lieu correspond une action spécifique, ce qui rend le jeu à la fois accessible mais un peu rigide à notre goût. Nous pensons qu'il s'adresse aux plus jeunes et qu'il est préférable de le pratiquer à plusieurs devant l'écran, ne serait-ce que pour rechercher les informations de base relatives à certains objets ou éléments d'une autre culture.

accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : environ une heure par partie
originalité : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷
prix : 180 F



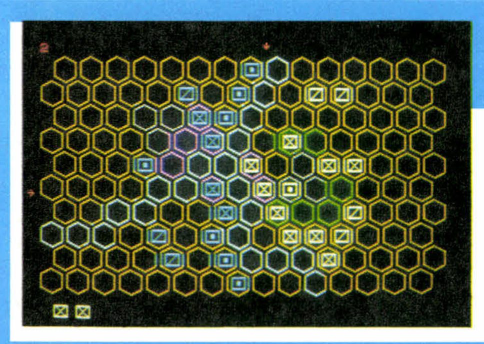
CAULDRON

Cassette pour Amstrad CPC 464
Guillemot International
Un jeu d'aventure en temps réel. Formule qui est à distinguer de celle du jeu d'adresse... Car si le maniement du joystick est requis pour faire progresser le personnage de la sorcière auquel le joueur doit s'identifier, l'adresse n'est pas nécessaire pour réussir. Le thème du jeu est simple et original : une sorcière doit récupérer les six ingrédients qui participent, dans son chaudron, à la réussite d'une formule magique destinée à mettre fin aux agissements d'une citrouille, tout ce qu'il y a de plus maléfique. Pour récupérer les morceaux de crapauds et autres horreurs qui entrent dans la composition du breuvage, la sorcière doit sortir de sa maison, puis s'envoler sur son fidèle balai.
Elle vole, certes, mais épuise les points de magie qui la sustentent. Aussi, il faudra « faire le plein » d'énergie aussi souvent que possible. Le territoire est immense. Pour faire le tour de cet univers vu de profil, il faut parcourir une quarantaine de tableau. Au passage, en évitant le contact des fantômes, pour ne pas perdre d'énergie, on trouve des clefs qui ouvrent les portes des sanctuaires où sont cachés les éléments de la potion magique. A l'intérieur, de nouveaux pièges jonchent son chemin. Toujours au joystick, il faudra faire progresser votre personnage de point en point en évitant les monstres qui lui barrent la route. Chaque sorcière dispose de neuf « vies », ce qui autorise de nombreuses erreurs.
Cauldron est magnifiquement réalisé. Il procure un véritable ravissement pour les yeux. Nous avons pris un réel plaisir à le pratiquer, à l'image d'un jeu d'aventure.

accessibilité : ▶▶▶▶▶
durée : 5 à 30 minutes par partie
originalité : ▶▶▶▶▶ (graphisme et thème)
nous aimons : ▶▶▶▶▶
prix : 100 F



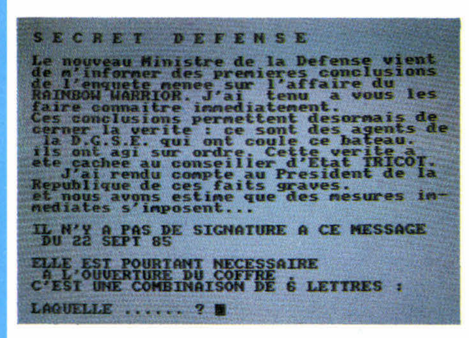
THEY SOLD A MILLION. *Deux cassettes ou une disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, 95 F (cassettes) et 143 F (disquettes), chez Guillemot International Software.* Il s'agit d'une sélection des quatre jeux d'arcade les plus vendus (d'où le titre). Une manière de les connaître en une fois. Sabre Wulf, Jet set Willy, Décathlon et Beach Head. Ce dernier (un débarquement) nous paraît le plus intéressant. ▶▶▷▷▷



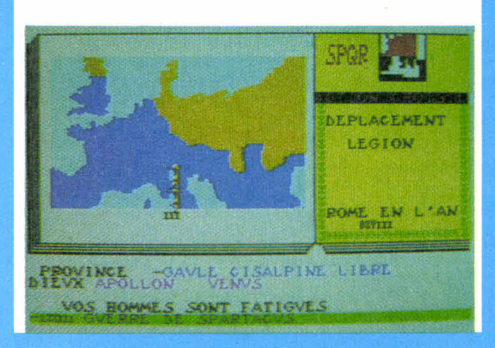


WARGAME. *Cassette pour MO 5 et TO 7-70. 145 F, chez Free Game Blot.* Un très bon programme arbitre entre deux joueurs pour passionnés de wargame classique (infanterie, cavalerie, artillerie) sur 600 cases hexagonales. Précisons que l'artillerie porte à deux cases et que le potentiel de combat d'un pion adverse est découvert à son contact ! ▶▶▶▶▷

DOSSIER « G ». L'affaire du Rainbow Warrior. *Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. 140 F, 199 F, chez Cobra Soft.* En recevant le programme on s'attendait à un jeu d'aventure. Dommage. Le jeu proposé consiste surtout à étudier les coupures de presse concernant l'« affaire » et à comparer votre opinion à celle des sondages. Un peu court. ▶▷▷▷▷

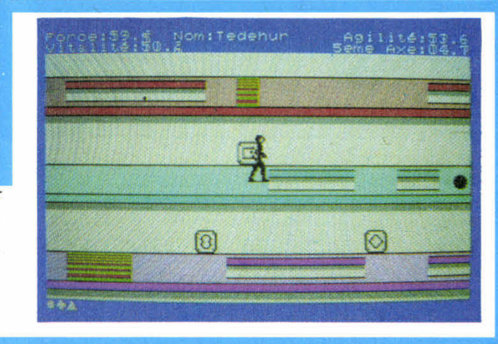


ROMULUS, ROME ET MOI. *Cassette pour MO 5 et TO 7-70. 145 F, chez Free Game Blot.* Un très grand jeu de conquête, un peu dans l'esprit du jeu de plateau *Civilization.* Un jeu économique, guerrier, diplomatique et historique. Nous en reparlerons ! Au premier test : ▶▶▶▶▷

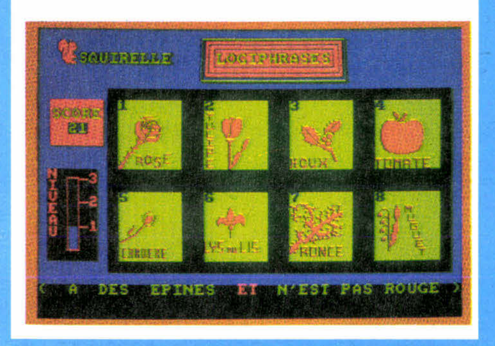


5e AXE. *Cassette pour MO 5 ou TO 7, 180 F chez Loriciels.* Cela commence comme un génial jeu d'aventure de science-fiction et cela se poursuit malheureusement en jeu d'arcade. Toutefois, les animations sont superbes. ▶▶▷▷▷

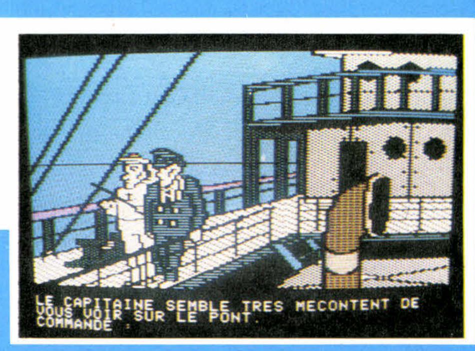
ILLUSIONS. *Cassette et disquette pour Commodore 64, 185 F, chez Nice Ideas.* Le joueur doit rassembler plusieurs « fantômes » en intervenant sur leurs déplacements. Mais chaque action peut intervenir sur tous... Pas facile et très tactique. Tridimensionnel. ▶▶▷▷▷



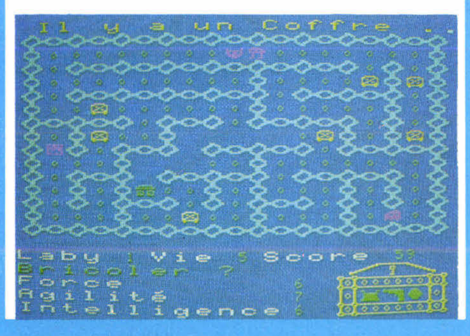
LOGIPHRASES. *Cassette pour Amstrad CPC 464, TO 7-70 et EXL 100, 160 F, chez Squirelle.* Mi-jeu, mi-initiation à la logique des propositions (ET, OU, etc.). Des vignettes représentant des objets sont affichées. Une phrase demande de désigner les objets répondant aux différents prédicats de la proposition. Sympa. ▶▶▶▷▷

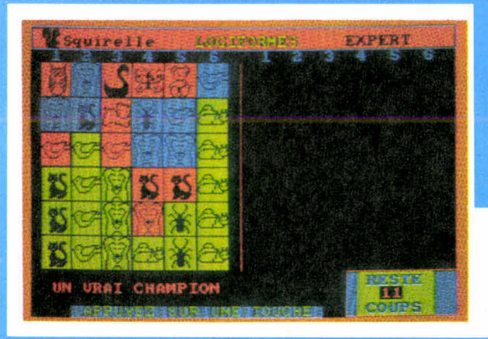


GLOBE-TROTTER. *Disquette pour Apple II+, IIe, IIc, 550 F, chez Excalibur.* Jeu d'aventure où le joueur doit découvrir le drame qui se déroule sur un bateau ; suit une traversée de l'Afrique. Une surprise en Chine : à l'image d'un wargamer, vous devrez conduire les hommes d'une tribu à la victoire. ▶▶▶▶▷



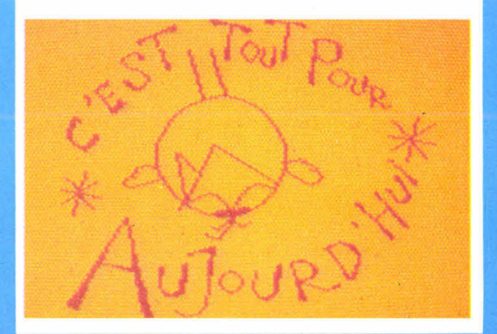
LE TRESOR DE TIOF. *Cassette pour EXL 100, 150 F environ, chez Initiel.* L'auteur du *Trésor de Rom* (voir J&S nº 32), Jean-Christophe Elies, a transposé son programme pour EXL 100. Sympa, mais nous préférons la version de J&S. ▶▷▷▷▷





LOGIFORMES. *Cassette pour Amstrad CPC 464, TO 7-70 et EXL 100, 160 F, chez Squirelle.* Mi-*Mastermind*, mi-initiation à la déduction. En quelque sorte un *Mastermind* simpliste. Moins intéressant que *Logiphrases.* ▶▷▷▷▷

SHADOKS. *Cassette et disquette pour Commodore 64, (cassette 195 F, disquette 235 F), chez Ludia.* L'histoire des Shadoks et des Gibis, telle qu'elle a été présentée à la télé. Certains épisodes sont marqués par de petits jeux d'arcade. Graphismes et animations superbes. Intérêt ludique très faible. Pour les images : ▶▶▶▶▷





JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie

Nº 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes.
Annexion, 2 joueurs - wargame.

Nº 12 Le solitaire. Trente casse-tête.
Chimères, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube.
Randonnée, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques.
Délire à la cantine, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps.
La route des Indes, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

Nº 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames.
Fric-Frac, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 17 Jouez avec votre micro-ordinateur.
Mercenaires et paysans, 2 à 3 joueurs, wargame.

Nº 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons.
Oméga, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

Nº 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief.
Double-jeu, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

Nº 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly.
Aéropostale, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits.
La campagne de Russie, 2 joueurs, wargame.

Nº 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle.
Galapagos, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs.
Ball-roll, 2 joueurs - jeu de simulation.

Nº 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro.
Cortège officiel, 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation

Nº 25 Jouez au détective. Menez l'enquête.
La guerre de Vendée, 2 joueurs, wargame.

Nº 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente.
Mutants, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megalopoly**, 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux

Nº 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure.
Aboukir, 2 joueurs, wargame.

Nº 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro.
La croisière de l'Aphrodite, 3 à 6 joueurs, jeu de société.

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi.
Le siège d'Aliciane, 2 joueurs, wargame.

Nº 31 **NOUVELLE FORMULE**
Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro.
Hyper-shopping, 2, 3 ou 4 joueurs, jeu de société.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu.
La Vallée des Brumes, 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Nº 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion.
Au feu les dinosaures ! 2 à 4 joueurs, stratégique.

Nº 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle.
Sucession 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai
Les sales mômes 2 à 4 joueurs Jeu de parcours.

Nº 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match.
Europaia 2012, 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliance.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- ludotique (depuis le nº 9)
- logiciel en basic (depuis le nº 19)
- J & S micro (depuis le nº 29)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le nº24)
- Initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le nº 26).

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**

COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **55 F**

COFFRET COMPLET 84 Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **120 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....
....
Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F)
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) nouveau format
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **120 F** l'un franco (étranger 140 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

EXPOSITION INTERNATIONALE ET CONCOURS

Informatique-Jeunes'86 se déroulera à Paris, du 22 au 26 octobre 1986 à la Grande Halle de la Villette. Ce sera la première exposition internationale d'informatique dédiée aux 10-26 ans. Outre la présentation de matériels et de logiciels ainsi qu'un festival nocturne sur les thèmes loisirs, cinéma, musique, travail et informatique, seront couronnés les vainqueurs d'un grand concours auquel vous pouvez vous inscrire dès aujourd'hui. Il est ouvert à tous, de 10 à 26 ans, répartis en trois tranches d'âges (10-14, 15-20 et 21-26). « Tous les projets sont admis à concourir, présentés par des candidats isolés ou en équipes, exprimés sur tous les supports possibles, du simple papier jusqu'au logiciel le plus sophistiqué. La présentation importe peu, seule comptera l'idée, le concept, la nouveauté technique » disait le communiqué de presse.

Pour tous renseignements : obtention d'un dossier d'inscription SIMTEC Communications 211, rue Saint-Honoré, 75001 Paris. Tél : (1) 42.60.35.16.

FROM USA... OR UK

Pour tous les petits malins qui aiment se procurer les programmes avant tous les autres, voici quelques adresses outre-Hexagone...

— Hippopotamus software Inc., USA, 985 University avenue, suite 12, Los Gatos, Californie, 95030, télex 650-2840701.
— Hara Systems (USA), 15154 Stagg street, Van Nuys, CA 91405.
— Dragon group, 148 Poca Fork Road, Elkview, WV 25071, tél. : 304 965 5517.
— Michtron, 576 S. Telegraph, Pontiac, MI 48053, tél. : 313 334 5700, USA.
— Mirage concepts, 4055 West Shaw Suite 108, Fresno, CA 93711, tél. : 800 641 1441. USA.
— Metacomco, 20, Portland Square, Bristol BS2 8RZ, tél. : (0272) 428 781, télex : 265871, Grande-Bretagne.
— Kuma computers, Unit 12, Horseshoe Park, Horseshoe road, Pangbourne, Berkshire, RG8 7 JW, tél. : (07357) 4335, télex : 849462, Grande-Bretagne.
— TDI Software, 29, Alma Vale road, Bristol BS 8 2HL, tél. : (0272) 74 27 96, Grande-Bretagne.

En France :
— Almatec, distributeur de « Batteries included Inc » ; 19, rue des Parisiens, 92600 Asnières, tél. : 47 90 21 11.
— G.S.T., 16, rue Larey, 75005 Paris, tél. : 45 87 35 50.
— Cobrasoft et Atari France (voir carnet).

MICRO ET... PLATINI

Thomson micro-informatique crée un club ayant pour but de favoriser les échanges d'expériences, de fournir des informations et des conseils aux possesseurs de matériels Thomson. Il offrira notamment un centre serveur, des services de téléchargement de programmes, une messagerie et un journal. Président : Michel Platini. Renseignements Club Micro Thomson, BP 169, 93172 Bagnolet, Cédex, tél. : (1) 48.97.37.37.



POUR DÉVELOPPER ET PRODUIRE...

L'agence Octet/Culture et Nouvelles technologies a organisé sous le patronage du ministère de la Culture une large consultation pour la réalisation de logiciels de jeux destinés au grand public. Parmi les 90 dossiers « *originaux, innovants et à vocation internationale, par la qualité de leur scénario, de leur logique et de leur graphisme* », huit projets ont bénéficié d'une bourse de développement :

- *Perspectives* de Dominique Bertrand (un logiciel de création graphique en 3 D),
- *270 après Jésus-Christ* de Ludonirique (jeu d'aventure historique),
- *Électronique* de l'association C.R.D.C. (proche de *Robot Odyssey 1,* voir J&S nº 31),
- *Ozeil* de la société Exploreco (un jeu boursier télématique),
- *Le club des cinq* de la société Infogrames (d'après la série romanesque),
- *Baie d'Hudson* (une belle aventure écologico-économique dans le grand nord canadien),
- *Script* de la société Treil
- et *Opium* (voir J&S nº 36) de la société Ludonirique, édité par Ludia.

Dix autres projets, plus élaborés, ont été retenus pour bénéficier d'un apport en production de la part du ministère de la Culture. Il s'agit de *Lucky Lucke et les Daltons* de la société Sermap ; *Matignon*, un jeu économique de Hachette Informatique ; *Série noire*, un jeu policier d'Infogrames ; *Worldkit* de la société Sermap (un étonnant utilitaire de création tous azimut) ; *Alice 2000* de la société Sermap, *Telesoule* de la société Triel, un jeu interactif par minitel mobilisant la France entière ; *La geste d'Artillac* d'Infogrames ; *Géopolitica* de la société Trigram, réalisé par nos collaborateurs François Pingaud et Jean-François Germe, un jeu de politique internationale ; *Les aventures de Monsieur Démo* de la société Ludia, et le programme *Télespion.*

Nous sommes impatients de voir leur réalisation... De toutes manières, nous en reparlerons en temps voulu.

FORMATION

Le centre X2000, Les Corolles organise des stages informatiques d'initiation Basic (500 F), de perfectionnement (800 F), traitement de texte, tableur et gestionnaire de fichiers (1 000 F) pour individuels ou groupes.

Dans le cadre du plan « informatique pour tous », pour les enseignants, animateurs et formateurs informatiques, des stages nano-réseau sur 5 jours (1 500 F).

Vous pouvez recevoir le calendrier 1986 en téléphonant au 47.73.64.07 ou en écrivant au 13, place des Corolles, La Défense 2, 92400 Courbevoie.

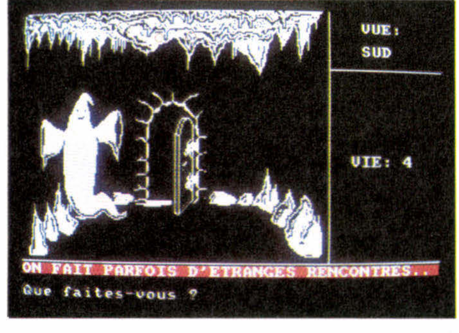
LE MICRO HANTÉ

Little computer people research project : un grand nom pour le tout petit et sympathique univers décrit dans ce jeu d'aventure (en anglais) qui se déroule dans une maison. Le thème : quelqu'un vit dans votre ordinateur. Étrange. Cassette (120 F), et disquette (160 F), pour *Commodore 64* et disquette pour *Apple* (325 F environ). Édité par Activision.



SUR AUTRES MICROS

- *Lorann,* jeu d'arcade-aventure (délivrez les 101 cryptes possédées par Nécron et ses quatre démons !), est désormais disponible sur *MO 5* et *TO 7-70*, à 180 F, chez Loriciels.
- *Le diamant de l'île maudite*, édité par



Loriciels est désormais disponible en cassette pour Amstrad, 180 F.
- *Contrôle aérien* est disponible sur *MO 5, TO 7-70* et *TO 9*, sous forme de cartouche, au prix de 495 F. Il est diffusé par Vi-Fi International.
- *Tarot, Tarot !* L'excellent programme de Nice Idéas, dont nous avions dit qu'il méritait à lui seul l'achat du *VG 5000*, est disponible à présent sur *MSX*.

CONFIRMATION

- Le programme *Comp'oth* dont nous nous faisions l'écho dans *J&S* n° 36, a pris du retard à la production. Vi-Fi International nous a tout de même confirmé qu'il le diffuserait dans toute la France.

APPLE/MINITEL

La société Marvie (105, rue des Poissonniers, 75010 Paris, tél. : (1) 42.55.86.78) commercialise une interface permettant de relier un Apple et un Minitel (l'ordinateur utilise alors le modem — gratuit — du Minitel, voir *J&S* n° 36). La carte M 232 et son logiciel coûtent 700 F. Également disponible pour les IBM. L'un des responsables de cette société est également l'un des auteurs de *La geste d'Artillac*, le jeu d'Infogrames édité en fin d'année. Comme le monde est petit !

VOIX SYNTHÉ...

Nous avons essayé le synthétiseur vocal, pour Amstrad, destiné comme il se doit à donner la parole à vos programmes. Le système se compose d'un module enfichable, de deux amplis et d'un logiciel de gestion du synthétiseur. Un fascicule de 20 pages, donnant la manière de procéder pas à pas. Et ça marche ! Par rapport à tous les synthétiseurs que nous avons pu essayer, on doit dire que nous avons été surpris par la qualité de certains sons, vraiment humains... Nous lui ferons cependant le reproche commun à tous les systèmes conçus pour la langue anglaise : les ON et EN restent imprononçables.
Il y a deux manières de procéder. L'une, directe, peut être programmée ainsi :

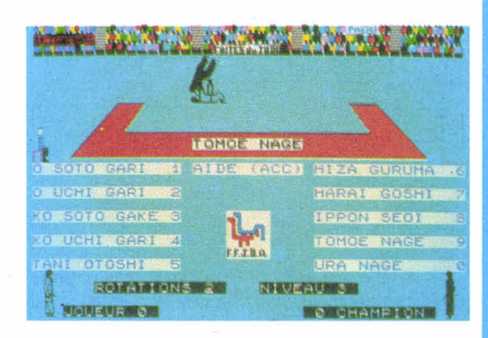
```
10 AS = "Hello"
20 SAY,@AS
```

L'autre consiste à utiliser directement des phonèmes, ici appelés « allophones » :
« hello » devient 10 APHONE, 27,7,62,53,0
Pour bien utiliser ce synthétiseur, il faut prendre le temps de décomposer soigneusement les mots choisis et surtout éliminer de votre vocabulaire ceux qui ne passent pas en anglais. Moyennant quoi le résultat est excellent. Un bon rapport qualité/prix avec toute possibilité de sauvegarde des séquences créées et réinjection dans vos programmes Basic. 390 F.

...ET CRAYON

Le crayon optique pour Amstrad, fourni avec un logiciel graphique nous a moins convaincu. Il est vrai qu'il n'est jamais facile de dessiner directement sur un écran. De plus, le plastique de la pointe du crayon glisse mal sur le verre (et « couine » désagréablement).
Mis à part cet aspect qui doit être considéré comme un défaut, le programme fonctionne bien, remplit de nombreuses fonctions graphiques et le manuel (13 pages en français), est suffisamment bien conçu pour créer et sauver les pages graphiques réalisées. 290 F.

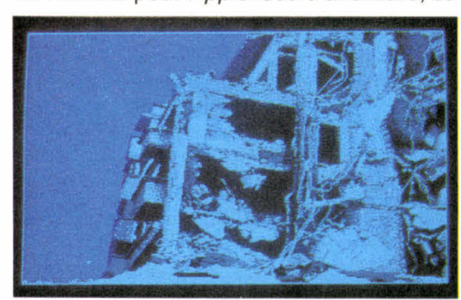
PARRAINÉ



Pour ceux qui pratiquent aussi bien le judo que l'informatique, voici *Judoka*, un programme diffusé par Vi-Fi International et parrainé par la Fédération Française de Judo. Pour se battre contre l'ordinateur, franchir les différentes ceintures... en toute sécurité. Pour *Thomson TO 7* + 16 K ou *TO 7-70*, 175 F.

A VENIR

- En cours de test, *Bridge* de Nice Ideas pour *Commodore 64* et *MSX*. Voilà un programme attendu par beaucoup de joueurs. Après avoir édité son remarquable *Tarot* (voir plus haut et le n° 33), la société française Nice Ideas, installée au soleil de Sofia-Antipolis (près de Nice), récidive avec un programme pour jouer au Bridge contre trois adversaires gérés par l'ordinateur.
Le programme fait les enchères en appliquant les annonces couramment pratiquées. Les auteurs tiennent à préciser que leur programme est plus fort que celui de la machine *Bridge Challenger III*. Nous verrons !
- Rainbow Productions annonce la sortie de *Attentat* pour *Apple*. Jeu d'aventure, où



comme policier, vous êtes chargé de la surveillance d'une ambassade de France. Un coup de téléphone retentit. Une voix vous annonce l'explosion d'une bombe dans les 40 minutes. Où est l'engin et comment le désamorcer ? Suite dans le prochain J&S... (140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél. : (1) 47.78.49.43).

BOITE AUX LETTRES

La société Green Soft (BP 143, MC Monaco Cédex, tél. : 96.30.34.59) dispose d'un catalogue permanent comprenant 400 à 500 titres de logiciels passant sur la plupart des micros. Vente par correspondance aussi.

ASSEMBLEUR...

Easi-Amscode, cassette d'initiation à l'Assembleur pour Amstrad CPCs, 149 F. Attention, cette cassette ne peut être utilisée qu'en complément d'un ouvrage traitant de l'assembleur ; ouvrage qui n'est pas fourni. Chez Amsoft, 143, Grande Rue, 92310 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.

CARNET D'ADRESSES

- ACTIVISION, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél. : (1) 42.99.17.85.
- AMSOFT, 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.
- ATARISOFT, 9-11, rue Georges-Enesco, 94008 Créteil Cedex, tél. : (1) 43.39.31.61.
- COBRA SOFT, 5, avenue Monnot, 71100 Châlon-sur-Saône, tél. : 85.41.63.00.
- COKTEL VISION, 8, rue de Fontenay, 78000 Versailles, tél. : (1) 39.53.26.47.
- COPOLEC, Rainbow Production, 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél. : (1) 47.78.49.43.
- ERE INFORMATIQUE, 27, rue de Léningrad, 75008 Paris, tél. : (1) 43.87.27.27.
- EXCALIBUR, 19, rue de la Trémouille, 75008 Paris, tél. : (1) 45.24.44.39 (assistance-aventure par téléphone).
- EXELVISION, place Joseph-Balmont, Sophia-Antipolis, 06560 Valbonne, tél. : 93.74.41.40.
- FREE GAME BLOT, Cedex 205, 38190 Crolles, tél. : 76.08.18.76.
- GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE, B.P. 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54 ou 99.08.83.17.
- INITIEL, 26, rue Saussiez-Leroy, 75017 Paris, tél. : 43.35.30.49.
- INFOGRAMES, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél. : 78.03.18.46.
- LORICIELS, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.11.33.
- LUDIA, 4, place du Marché-des-Grands-Hommes, 33000 Bordeaux, tél. : 56.44.49.41.
- NICE IDEAS, immeuble Héraklion, route du Dolines, Sophia Antipolis, 06560 Nice.
- RÉSEAU PLANÉTAIRE, Raffy-Queyrières, 43260 St-Julien-Chapteuil, tél. : 71.57.61.67.
- SIVÉA, 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 45.22.70.66.
- SQUIRELLE, 14, bld Lacrosses, 31000 Toulouse, tél. : 61.23.25.08.
- VIFI International, 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

DES JEUX POUR MAC

La société Alpha Système (29, boulevard Gambetta, 38000 Grenoble, tél. : 76.43.19.97), s'est lancée dans la production de jeux sur *Macintosh.* Les possesseurs de cette belle machine qui, décidément, se donne bien davantage aux jeux que prévu, trouveront chez Alpha Système *Strategic conquest,* l'un des tout premiers wargames sur *Mac* (15 niveaux de difficultés), 520 F ; *La pyramide du péril,* un jeu d'aventure dans les quatre étages d'une pyramide remplie de monstres, 450 F ; *Mac challenger* (version française), un simulateur de vol de navette spatiale, 420 F ; *Fokker triplan,* un (bon) simulateur de vol, 670 F ; et trois jeux d'arcade, *Feathers & Space* (380 F), *Mac Command,* 420 F et *Airborne,* 360 F. (Attention, les prix vous ont été donnés hors taxes).

PÊLE MÊLE

LORIGRAPH. Cassette (195 F) ou disquette (295 F) pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128, chez Loriciels. La version sur disquette est d'excellente qualité (surtout sur 6128) et permet de réaliser de superbes pages d'écran pour vos jeux. La version cassette offre moins de possibilités.▶▶▶▷▷

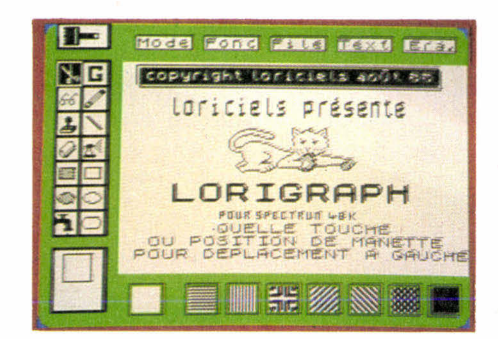
LES 7 MAGICIENS. Cassette pour MO 5 et TO 7-70, 159 F chez Vi-Fi International. Acquérir six diamants pour obtenir la main de la princesse. Un jeu d'aventure pour les plus jeunes.▶▶▷▷▷

OLÉ ! Cassette pour MO 5 et TO 7-70, 155 F, chez Vi-Fi International. Devenez matador. Un jeu d'action où le toréro peut courir dans huit directions possibles à trois vitesses différentes.▶▷▷▷▷ (pour le taureau).

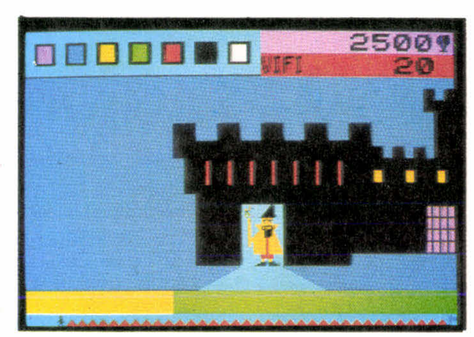
ANIMATIX. Cassette pour MO 5 et TO 7-70, 250 F, chez Infogrames. Cet utilitaire graphique permet de concevoir des animations à 25 images/seconde (en boucle) au format de 8 × 8 caractères. Nécessite l'usage du crayon optique. Les animations peuvent être rappelées à partir de vos programmes en Basic. Excellent.▶▶▶▶▶

BOLCHOI. Cassette pour MO 5 et TO 7-70, 155 F, chez Coktel Vision. A vous de créer un dessin animé et la musique qui l'accompagne. Le résultat est présenté sur une scène. Excellent programme mais qui demande beaucoup de temps, d'être un bon dessinateur et musicien ! Sans quoi le programme dormira dans sa jaquette.▶▶▶▷▷

DANCING GIRL. Cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128, 180 F et 220 F, chez Initiel. Éditeur musical à trois voix avec apparitions simultanées des portées à l'écran et éditeur graphique permettant de créer ses animations (2 min 30 s de musique et 60 images différentes ou en séquence). Rappel possible dans vos programmes Basic. Presque identique à *Bolchoï,* (c'est le même auteur d'ailleurs), mais de meilleure qualité sur *Amstrad.* Un utilitaire remarquable pour amateurs et professionnels.▶▶▶▶▷



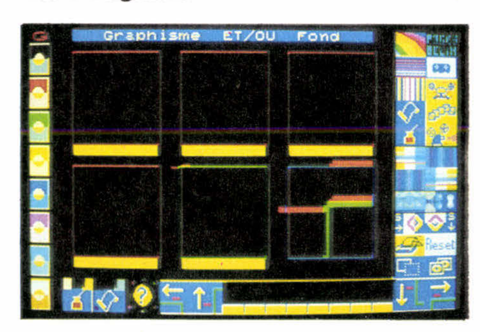
Lorigraph



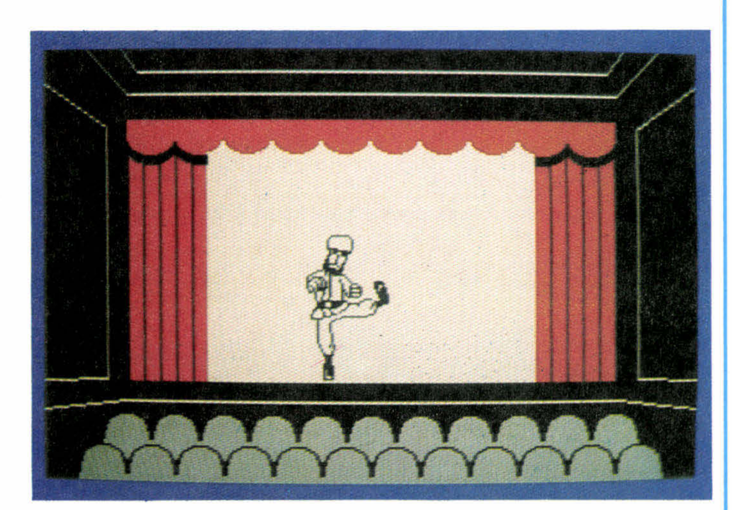
Les 7 magiciens



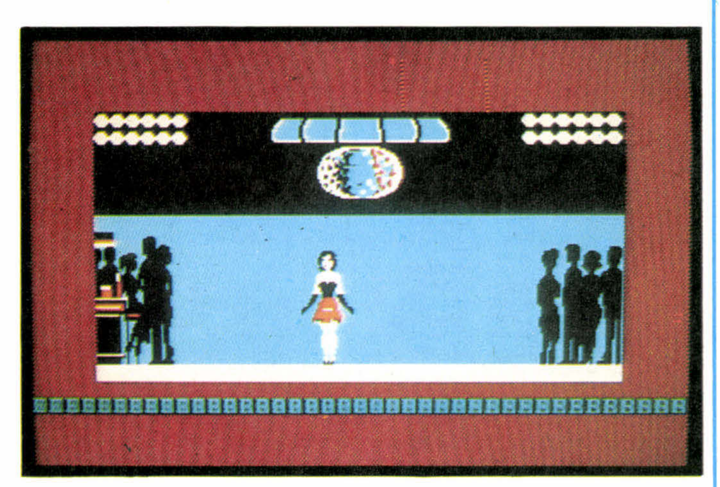
Olé !



Animatix



Bolchoï



Dancing Girl



Bataille d'Angleterre

BATAILLE D'ANGLETERRE. Cassette pour Amstrad CPC 464, 664 et disquette pour 6128 et cassette et disquette pour Commodore 64 et ZX Spectrum. Un jeu tactique et d'adresse ayant trait à la célèbre bataille d'Angleterre. Le joueur doit gérer et déplacer astucieusement ses escadrilles sur la carte du sud de l'Angleterre au moment des raids allemands. Ensuite, la partie arcade intervient. Il s'agit, au choix, de la défense au sol (D.C.A.) ou de l'interception en vol. Vous pilotez alors un Spitfire. Graphisme et animation réussis.►►▷▷▷

LA ROUTE DE SAMARCANDE

Trouver la ville légendaire, faire du commerce ou trafic d'armes tout en évitant les patrouilles de police, déjouer les ruses des tribus nomades et tenter de ne pas mourir de soif... Tout un programme ! Celui d'un vrai jeu d'aventure.

Vous venez de quitter la caravane. Vous avez l'intention de rejoindre la ville de Samarcande. Vous voici dans la steppe aride. Vous rencontrez un digne représentant de la tribu des Amak. Il vous dit que Samarcande est au nord... Vous vous dirigez vers le nord. Un commerçant de la tribu des Bilu à qui vous avez acheté un peu de sel et des peaux vous dit lui... « Samarcande est au sud » ! Quant aux Caoz, ils vous affirment que c'est à l'est... Où se trouve donc cette fameuse ville de Samarcande ?...

joueur : en solitaire contre le programme

but du jeu : trouver tout en commerçant la ville légendaire. Pour y pénétrer, il faut posséder au moins 200 Direms (la monnaie du pays). Évidemment, les points d'eau seront les bienvenus car chaque action vous coûte un point de vie et vous n'en avez que 100.

matériel : le programme a été conçu et réalisé sur *Amstrad*. Si vous avez un *Amstrad*, tapez-le tel quel. Si vous avez une autre machine, commencez à taper et consultez le paragraphe REMarques dès que vous lisez un REM dans le listing. La table d'équivalence est là pour vous permettre de traduire certains mots de Basic dans le « dialecte » de votre machine. Hormis la partie graphique, vous n'aurez aucune difficulté d'adaptation. Si vous en rencontrez, écrivez-nous.

Avant de vous jeter sur votre clavier, lisez les lignes qui suivent, elles vous donnent de précieuses indications pour trouver Samarcande, but de votre voyage.

le terrain

Il est composé de cases, de... moins l'infini à plus l'infini sur des cases de coordonnées X et Y. Au départ vous êtes en X = 80 et Y = 80 (figure 1). Rien ne

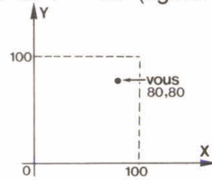


Figure 1 : *le terrain est illimité. Chaque position est définie par une valeur en X et Y, positive ou négative. Au départ, vous êtes en X = 80, Y = 80. Samarcande, la ville légendaire, est dans le carré de 100 × 100 cases, dans le quadrant positif.*

vous empêche d'aller en X = 1 000 et Y = 3 000, mais il faut savoir que la ville de Samarcande est nécessairement dans un carré de 100 cases sur 100, et que ses coordonnées en X comme en Y sont comprises entre 0 et 100. La position de Samarcande change de partie en partie. La valeur des cases ne change pas, sauf si vous modifiez la valeur de G en ligne 120. Vous pourrez donc jouer indéfiniment, sans rencontrer deux parties identiques...

les rencontres

En certains endroits, vous rencontrerez les membres de trois tribus : les Amak, les Bilu et les Caoz. Ils vous proposeront soit de vous acheter, soit de vous vendre cinq types d'objets : sel, cartes, peaux, boussole et fusils.

Ils vous feront une proposition de prix. A vous d'accepter ou de refuser. La boussole, une fois acquise, vous donnera de tour en tour votre position en X et Y. En outre, les membres des tribus seront capables de vous donner des renseignements sur la position de Samarcande. Mais attention ! Pour une partie donnée, les représentants d'une tribu vous sont hostiles et mentent systématiquement ; une deuxième tribu dit toujours la vérité et la troisième dit n'importe quoi. Comment démêler le vrai du faux ? La figure 2 montre les types de réponses en fonction de votre position, par rapport à Samarcande et selon l'attitude du membre de la tribu rencontrée. La direction qui vous est donnée est toujours celle de la plus longue distance qu'il faut parcourir pour se rapprocher de Samarcande (quand le personnage dit vrai). Précision : les membres de toutes les tribus sont incapables d'indiquer une direction quand les distances en X et Y sont égales.

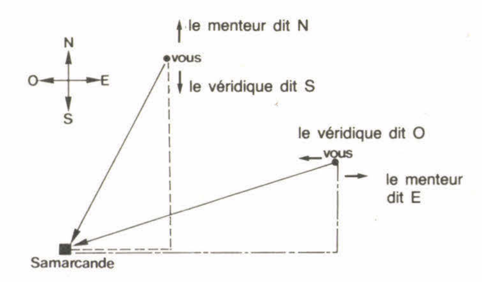


Figure 2 : *lors d'une rencontre, la tribu qui dit toujours la vérité vous donne pour direction le plus long des deux trajets (en X et Y). Le représentant des menteurs dit l'inverse. Le changeant donne une direction au hasard.*

les rencontres de tribus guerrières

Deux tribus guerrières, les Maibi et les Azioussi, veulent toujours acheter des fusils, et souvent à bon prix. A vous de leur en fournir pour avoir les 200 direms requis à l'entrée de Samarcande.

la police

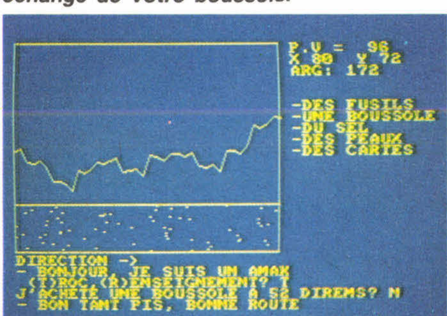
Pour éviter que les trafiquants fassent la loi dans le pays, la Police veille. Les fusils que vous transportez seront systématiquement confisqués si vous rencontrez la Police.

les points d'eau

Ils vous permettent de vous ravitailler en eau. En appuyant plusieurs fois sur RETURN, vous ferez provision de points de vie (maximum 100).

Si vos points de vie tombent à zéro, vous mourrez de soif.

Avec 172 Direms, 96 points de vie et un beau butin, vous êtes bien parti. Mais où est donc Samarcande ?
Vous avez bien raison de refuser les 52 Direms que vous propose l'Amak en échange de votre boussole.



Les deux dernières éventualités à la suite d'un déplacement sont « RIEN » (il ne se passe vraiment rien) et, bien sûr, l'arrivée à Samarcande. La victoire est alors assurée pour vous si vous y arrivez avec au moins 200 direms.

RUN

Après avoir tapé le programme, faire RUN. L'écran affiche DIRECTION. Tapez N, E, S ou O. Vous verrez apparaître le relief montagneux, le départ, vos points de vie, votre argent restant et à nouveau le mot *Direction.*

Pour vous déplacer, vous choisirez à nouveau N, E, S, O. L'appui sur n'importe quelle autre touche affichera le terrain correspondant aux mêmes coordonnées. Lors d'une rencontre, le personnage (invisible) vous annonce à quelle tribu il appartient (exemple : je suis un Amak) et vous offre les choix : (T) roc ou (R) enseignement. Tapez (T) ou (R) ; acceptez ou refusez sa proposition en tapant O ou N suivi de *Return.*

Tapez une nouvelle direction ou *Return* si vous désirez rencontrer une autre personne au même endroit.

Il y a peu de chance pour que vous gagniez sans boussole. N'hésitez pas à en acheter une.

Quand le programme affiche *trace de pas*, c'est qu'il n'y a plus personne. Tentez votre chance ailleurs ou attendez quelqu'un en tapant *Return.*

REMarques

• REM (1) : l'instruction qui précède tous les REM (1) sont inutiles pour tous les ordinateurs différents de *Amstrad*, à une exception près, ceux qui dans leur Basic possèdent la fonction RANDOMIZE. Dans ce cas, tapez RANDOMIZE sans le TIME. Cette fonction permet d'avoir de véritables tirages aléatoires.

• REM (2) : en ligne 120, G = 123. Toute modification de cette valeur entraîne un changement complet de terrain. Cela vous permet de renouveler indéfiniment les parties que vous ferez. Un conseil, dans un premier temps, jouez avec G = 123, vous apprendrez ainsi à connaître l'emplacement des points d'eau, des patrouilles de police et des tribus.

• REM (3) : vos points de vie. Si vous vous découragez, augmentez-en le nombre avant de vous lancer à l'aventure.

• REM (T) : voir table d'équivalence. Par exemple, LOCATE X,Y est l'ordre pour afficher en X et Y le PRINT suivant.

• REM (5) : partie graphique du programme. Le listing utilise spécifiquement les ordres graphiques de *Amstrad.* Comme vous le savez, les modes graphiques sont tous différents d'un ordinateur à l'autre : c'est ce qu'il y a de moins standard. La routine graphique a été bien isolée afin que vous puissiez la sauter sans difficulté, dans un premier temps. Elle est appelée en ligne 560 par un GOSUB 580 et se termine en 920 par un RETURN.

Pour sauter ce passage, ne tapez pas la ligne 560. Le pointeur de lecture du programme rencontrera le GOTO 930 de la ligne 570 et ira à cet endroit.

Cela dit, pourquoi ne pas adapter la routine graphique proposée à votre ordinateur ? Pour comprendre comment le relief des montagnes est construit (sans être aléatoire), il faut savoir qu'à chacune de vos coordonnées XD et YD (voir liste des variables) correspond une valeur Z définissant les caractéristiques de la case où vous êtes. Z est calculé en ligne 480 sous la forme Z = COS(XD × G) × SIN(YD × G) × 100, pris en valeur absolue. La partie entière de Z, appelée NC plus avant dans le listing, détermine l'événement associé au lieu (rencontre, point d'eau, etc.).

Les valeurs décimales suivant la virgule, prises deux à deux, appelées B et C, déterminent le relief (lignes 600 et 610). Elles sont additionnées en ligne 700 pour donner la valeur D. Selon la valeur de D, la valeur Y varie et détermine la position verticale à l'écran. Une boucle FOR X...NEXT X (en 690-830) incrémente une valeur X qui donne la position horizontale. Avec une valeur horizontale X et une valeur verticale Y, il est possible d'indiquer un point d'affichage. L'ordre DRAW X,Y impose de tirer un trait en la précédente position en X et Y et la nouvelle, qui vient d'être calculée.

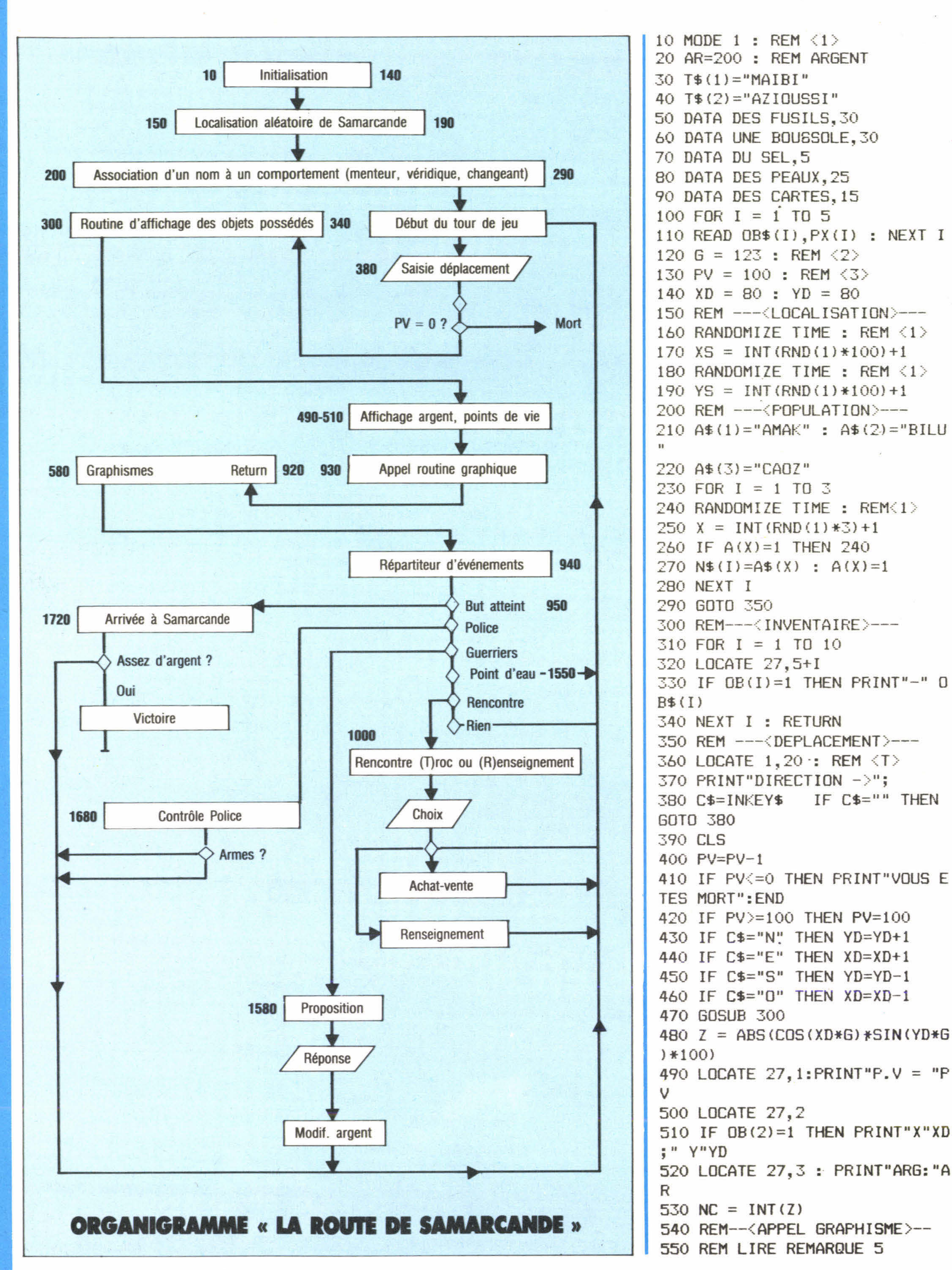
LISTE DES VARIABLES

A,B,C : décimales du nombre Z
AR : argent
A$(I) : noms provisoires des tribus I (I de 1 à 3)
AX(I) : valeur test (1 ou 0)
C$: saisie de la direction de déplacement
D : direction ou hauteur du relief
DR$: nom d'une direction
G : graine servant à créer le terrain
I : boucle FOR...NEXT
LX, LY : différence entre XD-XS et YD-YS
N$(I) : noms des tribus (I de 1 à 3)
OB(I) : si égal à 1, l'objet I est possédé
OB$(I) : nom des objets I (I de 1 à 5)
PF : prix proposés pour vos fusils
PX : prix proposé lors d'une rencontre
PX(I) : prix de base des objets I (I de 1 à 5)
PV : points de vie
TR : à 1 ou − 1 selon qu'il y a vente ou achat
T, I, R, Z : tirages aléatoires
T$(I) : nom des deux tribus achetant des armes
X : valeur pour affichage graphique
XD, YD : position du joueur (terrain illimité)
XS, YS : position de Samarcande
Y : valeur pour affichage graphique
Z, NC : valeur de la case en coordonnées XD, YD

instructions	équivalences	micro-ordinateurs
CLS effacer l'écran :	HOME	19
	GRAPHICS 0	2
	CLEAR	6, 16
	CALL CLEAR	14
	PRINT CHR$(12)	5
	PRINT CHR$(159)	17
A$ = INKEY$ attente d'appui sur une touche : 3, 11	GET A$	19, 4
	A$ = KEY$	18
	CALL KEY$	10
	IF GETC = 0 GOTO ×	14
	WAIT TIME t (t=20 ms)	5
	INPUT A$ (appui sur RETURN)	tous micros
	GET$	2
LOCATE X, Y affichage d'un signe en un point précis de l'écran : 15	PRINT AT, X, Y	1, 3, 12, 13
	HTAB X : VTAB Y	19
	POKE 1024+X+(40 × Y), Z	4
	CURSOR X : (23 − Y)	5
	CURSOR X : CURSOR Y	17
	POSITION X, Y	2
	CURSOR (X, Y)	8
	PRINT @ X, Y	9
	CURSOR X, Y	16
	PRINT AT X = PRINT AT, Y	6
	POS (X) : POS (Y)	7, 10
	PLOT X, Y, A$	11, 3
	CALL H CHAR (X, Y)	14
	V POKE 0 + (40 × Y) + X, car.	18

1. Alice, MC 10 ; 2. Atari ; 3. Atmos ; 4. Commodore 64 ; Vic 20 ; 5. DAI ; 6. Dragon ; 7. Electron ; 8. Hector ; 9. Laser ; 10. Lynx ; 11. Oric ; 12. ZX 81 ; 13. Spectrum ; 14. TI 99/4A ; 15. MO 5, TO7 ; 16. Yeno, Sega ; 17. VG 5000 ; 18. MSX ; 19. Apple.

Table d'équivalence des micros.



ORGANIGRAMME « LA ROUTE DE SAMARCANDE »

```
10 MODE 1 : REM <1>
20 AR=200 : REM ARGENT
30 T$(1)="MAIBI"
40 T$(2)="AZIOUSSI"
50 DATA DES FUSILS,30
60 DATA UNE BOUSSOLE,30
70 DATA DU SEL,5
80 DATA DES PEAUX,25
90 DATA DES CARTES,15
100 FOR I = 1 TO 5
110 READ OB$(I),PX(I) : NEXT I
120 G = 123 : REM <2>
130 PV = 100 : REM <3>
140 XD = 80 : YD = 80
150 REM ---<LOCALISATION>---
160 RANDOMIZE TIME : REM <1>
170 XS = INT(RND(1)*100)+1
180 RANDOMIZE TIME : REM <1>
190 YS = INT(RND(1)*100)+1
200 REM ---<POPULATION>---
210 A$(1)="AMAK" : A$(2)="BILU
"
220 A$(3)="CAOZ"
230 FOR I = 1 TO 3
240 RANDOMIZE TIME : REM<1>
250 X = INT(RND(1)*3)+1
260 IF A(X)=1 THEN 240
270 N$(I)=A$(X) : A(X)=1
280 NEXT I
290 GOTO 350
300 REM---<INVENTAIRE>---
310 FOR I = 1 TO 10
320 LOCATE 27,5+I
330 IF OB(I)=1 THEN PRINT"-" O
B$(I)
340 NEXT I : RETURN
350 REM ---<DEPLACEMENT>---
360 LOCATE 1,20 : REM <T>
370 PRINT"DIRECTION ->";
380 C$=INKEY$   IF C$="" THEN
GOTO 380
390 CLS
400 PV=PV-1
410 IF PV<=0 THEN PRINT"VOUS E
TES MORT":END
420 IF PV>=100 THEN PV=100
430 IF C$="N" THEN YD=YD+1
440 IF C$="E" THEN XD=XD+1
450 IF C$="S" THEN YD=YD-1
460 IF C$="O" THEN XD=XD-1
470 GOSUB 300
480 Z = ABS(COS(XD*G)*SIN(YD*G
)*100)
490 LOCATE 27,1:PRINT"P.V = "P
V
500 LOCATE 27,2
510 IF OB(2)=1 THEN PRINT"X"XD
;" Y"YD
520 LOCATE 27,3 : PRINT"ARG:"A
R
530 NC = INT(Z)
540 REM--<APPEL GRAPHISME>--
550 REM LIRE REMARQUE 5
```

```
560 GOSUB 580
570 GOTO 930
580 REM--<ROUTINE GRAPHIQUE>--
590 A=Z : A = A-INT(A)
600 B=INT(A*100)
610 C=INT((A*100-B)*100)
620 Y=130 : PLOT 0,Y
630 PLOT 0,100 : DRAW 0,399
640 DRAW 399,399
650 DRAW 399,100 : DRAW 0,100
660 PLOT 0,170 : DRAW 399,170
670 MOVE 0,100
680 REM--1.DESSIN RELIEF--
690 FOR X = 0 TO 400 STEP 10
700 D = D+B+C+20
710 IF D>100 THEN D=D-100 : GO
TO 710
720 IF D>0 AND D<10 THEN Y=Y+3
0
730 IF D>9 AND D<20 THEN Y=Y-2
0
740 IF D>19 AND D<30 THEN Y=Y+
10
750 IF D>29 AND D<40 THEN Y=Y-
10
760 IF D>39 AND D<50 THEN Y=Y+
5
770 IF D>49 AND D<60 THEN Y=Y-
5
780 IF D>59 AND D<70 THEN Y=Y+
3
790 IF D>69 AND D<80 THEN Y=Y-
3
800 IF D>79 AND D<90 THEN Y=Y+
1
810 IF D>89 AND D<100 THEN Y=Y
-1
820 DRAW X,Y+120
830 NEXT X
840 REM--2.DESSIN SABLE--
850 FOR G=170 TO 100 STEP -1
860 X=INT(RND(1)*398)
870 PLOT X,G : DRAW X+2,G
880 NEXT G
890 IF XS=XD AND YS=YD  THEN 1
730
900 REM--3.DESSIN VEGET.--
910 PLOT B*4,140 : DRAW B*4,16
0
920 D=0 : RETURN
930 REM--<EVENEMENTS>--
940 LOCATE 1,21
950 IF XS=XD AND YS=YD  THEN 1
730
960 IF NC>10 AND NC<34 THEN 10
10
970 IF NC>33 AND NC<40 THEN 15
50
980 IF NC>39 AND NC<50  THEN 1
590
990 IF NC>49 AND NC<54 THEN 16
90
1000 GOTO 360
1010 REM--<RENCONTRE>---
1020 T=INT(RND(1)*3)+1
1030 RANDOMIZE TIME : REM<1>
1040 R=INT(RND(1)*100)+1
1050 IF R>50 THEN 1090
1060 LOCATE 1,21
1070 PRINT"TRACES DE PAS..."
1080 GOTO 360
1090 LOCATE 1,21
1100 PRINT"- BONJOUR, JE SUIS
UN "N$(T)
1110 PRINT" (T)ROC,(R)ENSEIGNE
MENT";
1120 INPUT"";R$
1130 IF R$="T" THEN 1380
1140 IF R$="R" THEN 1170
1150 PRINT"- AU REVOIR, BONNE
ROUTE"
1160 GOTO 360
1170 REM--<RENSEIGNEMENT>--
1180 LX=XD-XS:LY=YD-YS
1190 IF LX>0 AND LY>0 AND LX>L
Y THEN D=4 : GOTO 1280
1200 IF LX>0 AND LY>0 AND LX<L
Y THEN D=3 : GOTO 1280
1210 IF LX<0 AND LY>0 AND ABS(
LX)>LY THEN D=2 : GOTO 1280
1220 IF LX<0 AND LY>0 AND ABS(
LX)<LY THEN D=3 : GOTO 1280
1230 IF LX<0 AND LY<0 AND LX<L
Y THEN D=2 : GOTO 1280
1240 IF LX<0 AND LY<0 AND LX>L
Y THEN D=1: GOTO 1280
1250 IF LX>0 AND LY<0 AND LX>A
BS(LY) THEN D=4 : GOTO 1280
1260 IF LX>0 AND LY<0 AND LX<A
BS(LY) THEN D=1 : GOTO 1280
1270 D=0
1280 IF D=0 THEN PRINT"- JE NE
 SAIS PAS": GOTO 360
1290 IF T= 1 THEN 1330
1300 IF T=3 THEN D=INT(RND(1)*
4)+1: GOTO 1330
1310 IF T=2 THEN D=D+2
1320 IF D>4 THEN D=D-4
1330 IF D=1 THEN DR$="AU NORD"

1340 IF D=2 THEN DR$="A L'EST"

1350 IF D=3 THEN DR$="AU SUD"

1360 IF D=4 THEN DR$="A L'OUES
T"
1370 PRINT"- SAMARCANDE EST "D
R$ : GOTO 360
1380 REM---<TROC>---
1390 RANDOMIZE TIME : REM<1>
1400 VA = INT(RND(1)*2)+1
1410 I = INT(RND(1)*5)+1
1420 Z =INT(RND(1)*20)+10
1430 PX=INT(PX(I)+Z)
1440 IF VA=1 THEN PRINT"JE VEN
DS ";: TR= 1
1450 IF VA=2 THEN PRINT"J'ACHE
TE "; : TR=-1
1460 PRINT OB$(I)" A"PX"DIREMS
";
1470 INPUT"";R$
1480 IF TR=1 AND AR<PX THEN PR
INT"DESOLE !" : GOTO 350
1490 IF TR=-1 AND OB(I)=0 THEN
 PRINT"AH VOUS N'EN AVEZ PAS..
.AU REVOIR": GOTO 350
1500 IF LEFT$(R$,1) <> "O" THE
N PRINT"- BON TANT PIS, BONNE
ROUTE": GOTO 350
1510 IF TR=1 THEN OB(I)=1
1520 IF TR=-1 THEN OB(I)=0
1530 AR=AR+(PX*-TR)
1540 GOTO 350
1550 REM ---<EVENEMENTS>---
1560 PRINT"UN POINT D'EAU !" :
 PV=PV+10
1570 LOCATE 12,15 : PRINT"U"
1580 GOTO 350
1590 T=INT(RND(1)*2)+1
1600 PRINT"NOUS SOMMES LES GUE
RRIERS ";
1610 PRINT T$(T)
1620 PRINT"AVEZ-VOUS DES FUSIL
S ?"
1630 PF=INT(RND(1)*70)+(15*T)
1640 PRINT"NOUS LES ACHETONS P
OUR "PF"DIREMS"
1650 INPUT"-";R$
1660 IF OB(1)=0 THEN PRINT"TAN
T PIS" : GOTO 350
1670 IF OB(1)=1 AND R$="O" THE
N AR=AR+PF : OB(1)=0: GOTO 350

1680 PRINT"DOMMAGE" : GOTO 350
1690 PRINT"POLICE MEHARIS ! CO
NTROLE"
1700 IF OB(1)=1 THEN PRINT"VOS
 FUSILS SONT CONFISQUES" : OB(
1)=0 : GOTO 350
1710 PRINT"PAS D'ARMES...OK, C
IRCULEZ"
1720 GOTO 350
1730 REM --SAMARCANDE--
1740 FOR I =8 TO 22
1750 LOCATE I,15 : PRINT CHR$(
125+I);
1760 NEXT I
1770 LOCATE 1,20
1780 PRINT"VOUS ETES A SAMARCA
NDE"
1790 IF AR>=200 THEN PRINT"VOU
S POUVEZ ENTRER DANS LA VILLE.
 BRAVO !" : END
1800 IF AR<200 THEN PRINT"VOUS
 N'AVEZ PAS ASSEZ D'ARGENT POU
R ENTRER DANS LA VILLE" : GOTO
 350
```

Michel Brassinne

NUMERATION

Notre article sur les jeux de blocage vous a mis l'eau à la bouche ? Vous voulez immédiatement tester votre instinct de "bloqueur" ? Mais vous n'avez pas encore d'adversaire ? Votre micro fera l'affaire grâce aux programmes de ces deux jeux de François Pingaud. La règle de Numération se trouve page 25.

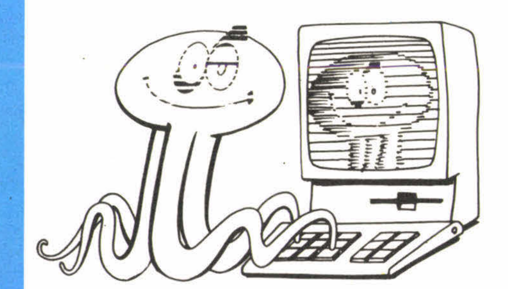
Les deux programmes ont été conçus dans un Basic très standard. Trois remarques cependant :

- ils utilisent le terme % (dans le seul but d'économiser de la mémoire). Si vous ne disposez pas de ce "mot", tant pis pour vous, mais il suffit de le supprimer et remplacer par exemple D% (I) par D (I)
- RND (TI) ou RND (TIME) représentent la fonction "tirage aléatoire entre 0 et 1, bornes exclues". Pour d'autre machines, il faudra utiliser par exemple RND ou RND (1): voir votre notice "Basic".
- Bien sûr, O représente la lettre, le zéro étant représenté par Ø.

N.B : *Numération* et son programme ont déjà été publiés dans notre ouvrage *"50 jeux avec du papier et des crayons"* dans la Collection Jeux & Stratégie aux Editions du Rocher.

NUMERATION

```
40 GOTO200
50 NN=0:FORJ=1TO4
60 IF G%(Y)=-1   GOTO150
65 A=0
70 A=A+1
80 Z=Y+A*D%(J):IF C%(Z)=0 GOTO70
90 IF A<>2 THEN NN=NN+A-1:GOTO150
100 Z=Z-D%(J):B=0
110 FOR K=1TO4
120 B=B+C%(Z+D%(K))
130 NEXTK
140 IF B=3 THEN G%(Y)=-1
145 NN=NN+1
150 NEXTJ
160 IF G%(Y)=-2 THEN G%(Y)=NN
165 IF G%(Y)=0 THEN G%(Y)=100
167 IF G%(Y)<GM GOTO180
170 IF G%(Y)>GM THEN GM=G%(Y):JE=Y:GZ=1:GG%(1)=Y
175 GZ=GZ+1:GG%(GZ)=Y
180 RETURN
200 DIM C%(48),D%(4),G%(48),GA%(2),GG%(10)
210 FORI=1TO4:READ D%(I):NEXTI
220 N=1
230 FORI=1TO48:C%(I)=0:NEXTI
240 FORI=0TO5:C%(I)=1:C%(43+I)=1:C%(7+7*I)=1:C%(6+7*I)=1:NEXTI
250 IF A>10 THEN I=A-11:GOTO320
300 PRINT"QUI COMMENCE?MOI(0)VOUS(1)"
310 INPUTI:IFI<>0 AND I<>1 GOTO300
320 IF I=0 THEN A=100: GOTO400
330 PRINT"A VOUS DE JOUER :";N;".INDIQUEZ CASE.SI ABANDON OU BLOCAGE (FIN)"
340 INPUT I$
345 IF I$<>"FIN" GOTO360
350 A=12: GA%(1)=GA%(1)+N:PRINT"JE GAGNE LA MANCHE:";N;"PTS":GOTO600
360 A$=LEFT$(I$,1):B$=RIGHT$(I$,1):A=ASC(A$)-64:B=ASC(B$)-48:X=7*B+A
370 IF C%(X)=1 THEN PRINT"ERREUR.CASE PLEINE":GOTO330
380 C%(X)=1:N=N+1:IF N=26 THEN N=1
400 PRINT"A MOI DE JOUER"
405 IF A<>100 GOTO410
407 A=INT(40*RND(TI)):IF C%(A)=1 GOTO407
408 JE=A:GOTO530
410 FORI=1TO48:G%(I)=-2:NEXTI:GM=-2
420 FORI=1TO4
430 M=0
440 M=M+1:Y=X+M*D%(I)
450 IF C%(Y)=1 GOTO480
460 GOSUB 50
470 GOTO440
480 NEXTI
500 IF GM >-1  GOTO530
510 PRINT"J'ABANDONNE.VOUS GAGNEZ LA MANCHE:";N;"PTS"
520 A=11: GA%(2)=GA%(2)+N:GOTO600
530 IF GZ=1 GOTO540
535 GZ=INT(GZ*RND(TI)):JE=GG%(GZ+1)
540 A=INT(JE/7):B=JE-7*A:A$=CHR$(64+B)+CHR$(A+48)
545 PRINT"JE JOUE";N;"EN";A$
550 C%(JE)=1:N=N+1:IF N=26 THEN N=1
560 GOTO330
600 PRINT"SCORE.VOUS:";GA%(2);"MOI:";GA%(1)
610 PRINT"NOUVELLE PARTIE(0) NOUVELLE MANCHENORMALE(1) AVEC VARIANTE(2) ?"
615 INPUTI :IFI=2 GOTO230
620 IF I=0 THEN GA%(1)=0:GA%(2)=0
630 GOTO220
800 DATA -1,-7,1,7
```




VOTRE AME
NOUS
INTERESSE...
JOUEZ A
Maléfices

SIMULTANA

Un jeu inédit au mécanisme original. Ici, pour bloquer votre adversaire, il faudra réduire son espace vital... ou l'augmenter ! Voulez-vous tenter votre chance contre votre micro ?

La règle de Simultana se trouve page 28.

```
10 DIM J1(15),J2(15),C%(48),H%(48),D(4),P(6),G%(10)
20 DIM E(1),E$(1),Z(7)
30 FOR I=0 TO 1:C%(8+I)=1:C%(11+I)=1:C%(36+I)=1:C%(39+I)=1:NEXT I
40 FOR I=0 TO 4:C%(22+I)=1:NEXT I
50 FOR I=1 TO 4:READ D(I):NEXT I
60 FOR I=1 TO 6:READ P(I):READ Q(I):NEXT I
70 FOR I=0 TO 7:READ Z(I):NEXT I
80 INPUT "QUI COMMENCE :MOI(1),VOUS(0)";I
90 IF I=1 THEN 110
100 FOR I=1 TO 6:J=Q(I):Q(I)=P(I):P(I)=J:NEXT I:CO=1:GOTO 550
110 K=INT(4*RND(1)):I=Z(K):J=Z(K+4):NM=1:GOTO 500
120 NM=100:IN=0
130 FOR I=1 TO 6:FOR J=1 TO 4
140 B=P(I)+D(J):IF C%(B)=0 THEN 460
150 C%(B)=0:C%(P(I))=1:HH=0:OK=0
160 FOR L=8 TO 40 :H%(L)=0:NEXT L
170 FOR K=1 TO 4
180 IF OK=1 THEN 240
190 IF C%(B+D(K))=0 OR H%(B+D(K))>0 THEN 240
200 W=B+D(K):HH=HH+1:GOSUB 730
210 IF V>1 THEN V=V-1
220 IF V<> CO+2 AND V<> CO+4 THEN 240
230 OK=1
240 NEXT K
250 IF OK=0 THEN 450
260 I1=0:N1=0
270 I1=I1+1:J1=0:IF I1=7 THEN 430
280 J1=J1+1:IF J1=5 THEN 270
290 B1=Q(I1)+D(J1):IF C%(B1)=0 THEN 280
300 C%(B1)=0:C%(Q(I1))=1:HH=0:O1=0
310 FOR L=8 TO 40:H%(L)=0:NEXT L
320 FOR K1=1 TO 4:IF O1=1 THEN 380
330 IF C%(B1+D(K1))=0 OR H%(B1+D(K1))>0 THEN 380
340 W=B1+D(K1):HH=HH+1:GOSUB 730
350 IF V>1 THEN V=V-1
360 IF V<> 3-CO AND V<> 5-CO THEN 380
370 O1=1
380 NEXT K1
390 C%(B1)=1:C%(Q(I1))=0
400 IF O1=0 THEN 280
410 N1=N1+1:IF N1>NM THEN 450
420 GOTO 280
430 IF N1<NM THEN NM=N1:J1(1)=I:J2(1)=J:IN=1:GOTO 450
440 IN=IN+1:J1(IN)=I:J2(IN)=J
450 C%(B)=1:C%(P(I))=0
460 NEXT J:NEXT I
470 IF IN=0 THEN PRINT "VOUS GAGNEZ.":END
480 A=1+INT(IN*RND(TIME))
490 I=J1(A):J=D(J2(A))
500 E(0)=P(I):E(1)=E(0)+J
510 GOSUB 800
520 PRINT "JE JOUE ";E$(0);"-";E$(1)
530 IF NM=0 THEN PRINT"JE GAGNE.":END
540 C%(P(I))=1:P(I)=P(I)+J:C%(P(I))=0
550 INPUT "VOTRE COUP (EX:A1,B1) ";E$(0),E$(1)
560 GOSUB 840
570 C%(I)=1:C%(J)=0
580 HH=0:O1=0:B1=J
590 FOR L=8 TO 40:H%(L)=0:NEXT L
600 FOR K1=1 TO 4:IF O1=1 THEN 660
610 IF C%(B1+D(K1))=0 OR H%(B1+D(K1))>0 THEN 660
620 W=B1+D(K1):HH=HH+1:GOSUB 730
630 IF V>1 THEN V=V-1
640 IF V<> 3-CO AND V<> 5-CO THEN 660
650 O1=1
660 NEXT K1
670 IF O1=1 THEN 690
680 C%(I)=0:C%(J)=1:PRINT"VOUS NE POUVEZ PAS JOUER CE COUP.":GOTO 550
690 FOR K=1 TO 6
700 IF Q(K)=I THEN Q(K)=J
710 NEXT K
720 GOTO 120
730 VA=0:VB=1:V=1:G%(1)=W
740 FOR L=VA+1 TO VB:FOR M=1 TO 4
750 X=G%(L)+D(M)
760 IF C%(X)<>0 AND H%(X)=0 THEN V=V+1:G%(V)=X:H%(X)=HH
770 NEXT M:NEXT L
780 IF V<>VB THEN VA=VB:VB=V:GOTO 740
790 RETURN
800 FOR L=0 TO 1:K=INT(E(L)/7):M=E(L)-7*K
810 E$(L)=CHR$(M+64)+CHR$(K+48)
820 NEXT L
830 RETURN
840 FOR L=0 TO 1:I=ASC(LEFT$(E$(L),1))-64:J=VAL(RIGHT$(E$(L),1))
850 E(L)=I+7*J
860 NEXT L
870 I=E(0):J=E(1)
880 RETURN
890 DATA -7,1,7,-1
900 DATA 15,10,17,16,19,18,29,30,31,32,33,38
910 DATA 1,3,4,6,7,7,-7,-7
```



QUARTIERS CHAUDS

Un Paris que vous ne connaissez certainement pas (mais non... !). Celui du recel, du racket, de la drogue, de la prostitution ou des jeux (clandestins, bien sûr !). Devenez-en un caïd ! Eliminez les bandes rivales pour vous enrichir ! Non ? Mais si... c'est pour jouer !



nombre de joueurs : 2 à 4
matériel :
• l'encart représentant un plan de Paris
• 60 pions-gangsters
• 15 pions-Police
• un dé
• 1 000 000 de francs en billets (prévoir douze coupures de 50 000, 30 de 10 000 et 20 de 5 000 francs. Les confectionner ou utiliser les billets d'un autre jeu).

but du jeu :
chaque joueur représente le chef d'une « famille » de gangsters et va s'efforcer de prendre le contrôle du « milieu » parisien à travers ses activités les plus honorables : prostitution (en vert sur le plateau), recel (jaune), trafic de drogue (gris), jeux clandestins (bleu), trafic d'armes (rouge) et racket (orange). Ces activités se déroulent dans les quartiers « chauds » de Paris.

conditions de victoire :
est déclaré vainqueur le premier joueur qui réalise, à la fin d'un tour de jeu, l'une des trois conditions suivantes :
• posséder le monopole de deux activités illégales. Un joueur possède un monopole quand tous les quartiers chauds d'une même couleur sont occupés par ses seuls pions ;
• posséder 500 000 francs ;
• éliminer tous les pions adverses du plateau de jeu.

préparation du jeu :
• un joueur se charge de la banque et distribue 5 billets de 10 000 francs à chaque participant ;
• chaque joueur choisit une famille de gangsters parmi les suivantes : les Berrichons (noir), les Bretons (marron), les Alsaciens (jaune) et les Belges (rouge). Par exemple ! On ne verra là aucun signe de favoritisme de notre part. Les spécialistes de l'Histoire du grand banditisme seront peut-être d'ailleurs tentés de choisir d'autres clans. Libre à eux !
Les joueurs reçoivent les 15 pions correspondants à la famille de leur choix. Les pions sont conservés par les joueurs. Ils apparaîtront au fur et à mesure de leur enrôlement (voir phase 3 du tour de jeu : l'achat, la pose et le déplacement des pions-gangsters) ;
• les 15 pions police (bleu) sont placés à l'écart du plateau de jeu (par exemple à proximité du joueur qui tient la banque).

description du plateau de jeu :
l'encart représente Paris, ses principales artères, les lieux privilégiés du gangstérisme et deux établissements redoutés des gangsters : la prison de la Santé et la Préfecture de Police située dans l'île de la Cité.
• les artères sont marquées de points noirs. Les pions, gangsters et police, sont déplacés par les joueurs sur ces artères, de point en point ;
• les quartiers chauds. Chacun d'eux se présente sous la forme d'un cartouche qui indique son nom (par exemple Auteuil), le type d'activité illégale qui s'y déroule (dans l'exemple cité, les jeux clandestins) et le revenu de cette activité pour son possesseur (dans ce cas, 5 000) ;
• la prison de la Santé et le compte à rebours « prison ». Un pion-gangster arrêté par la police doit purger une peine de prison. Elle se déroule sur le compte à rebours « prison » ;
• la Préfecture de Police et le compte à rebours « hôpital ». Un pion-police blessé par un gangster est hospitalisé. L'hospitalisation se déroule sur le compte à rebours « hôpital ».

le tour de jeu :
il est constitué de 7 phases. Les joueurs jouent chaque phase selon l'ordre de jeu.

• Phase 1 : la détermination de l'ordre de jeu
Chaque joueur annonce le montant de sa fortune. Le joueur le plus riche est déclaré parrain du milieu pour la durée du tour de jeu. Le parrain choisit de jouer en premier ou en dernier les phases du tour de jeu. Quel que soit le choix du parrain, l'ordre de jeu suit, pour chaque phase, le sens des aiguilles d'une montre. Si deux ou plusieurs joueurs disposent de la même fortune, on tire au sort le parrain.

• Phase 2 : le déplacement des pions sur les comptes à rebours
Les pions-gangsters situés sur le compte à rebours « prison » et les pions-police situés sur celui « hôpital » progressent d'une case vers la sortie. A sa sortie de prison, un pion-gangster est placé sur la case prison de la Santé. De même à sa sortie de l'hôpital, le policier est placé sur la Préfecture de Police. Les pions ainsi réintroduits sur le plateau participent de nouveau au jeu.

• Phase 3 : l'achat, la pose et le déplacement des pions-gansters
Chaque joueur effectue, à son tour, les trois actions suivantes :
— l'achat : le joueur peut enrôler un ou plusieurs pions-gangsters de sa famille en versant 25 000 francs à la banque par pion recruté ;
— la pose : le joueur place ses pions nouvellement acquis sur des points vacants du boulevard périphérique. Si ceux-ci sont tous occupés, il n'en pose pas ;
— le déplacement : le joueur déplace tout ou partie (ou aucun) de ses pions-gangsters. Ils sont déplacés sur le réseau de points et de quartiers chauds du plateau de jeu selon les règles suivantes :

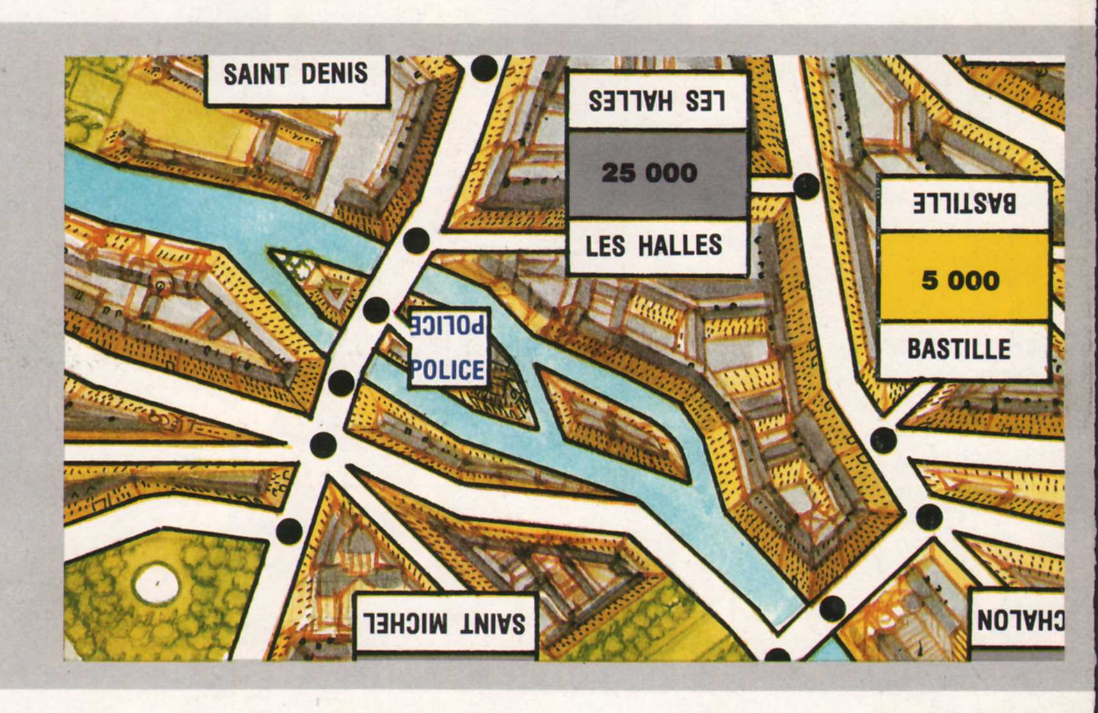
a. un pion peut effectuer un maximum de 5 mouvements de point en point ;
b. un mouvement conduit un pion d'un point à un point voisin sur une artère, d'un point à un quartier chaud voisin, d'un quartier chaud à un point voisin (par exemple : un pion situé Porte de Choisy peut se rendre à Nationale en trois mouvements ou au bois de Vincennes en 5 mouvements ou encore à Saint-Michel en 4 mouvements) ;
c. un joueur ne peut posséder qu'un seul de ses pions sur un point ou un quartier chaud. Il ne peut y avoir plus de 2 pions dans un quartier chaud. Mais, lors de son déplacement sur une artère, un pion-gangster peut atteindre un point occupé par un pion-police ou s'arrêter sur un point ou un quartier chaud occupé par un seul pion-gangster adverse ;

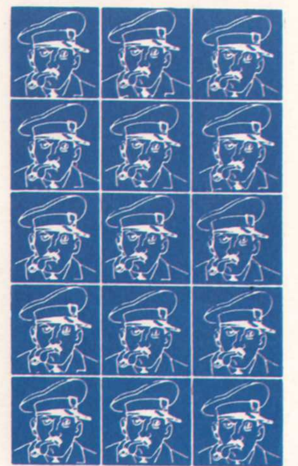


jeu inédit

n° 37

QUARTIERS CHAUDS







AUTEUIL
5 000
AUTEUIL

POMPE

INVALIDES
5 000

SAINT GERMAIN
15 000
SAINT GERMAIN

GARE MONTPARNASSE
10 000
GARE MONTPARNASSE

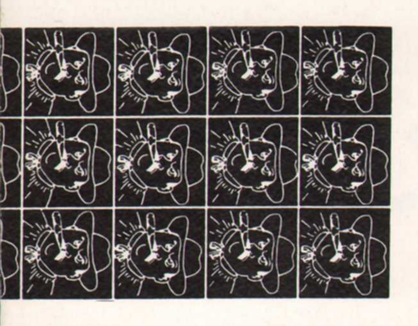
PARC DES EXPOSITIONS
10 000
PARC DES EXPOSITIONS

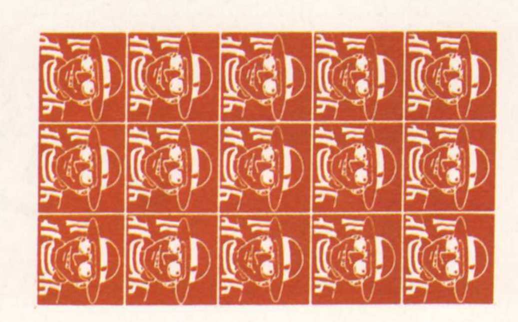
VERCINGETORIX
5 000
VERCINGETORIX

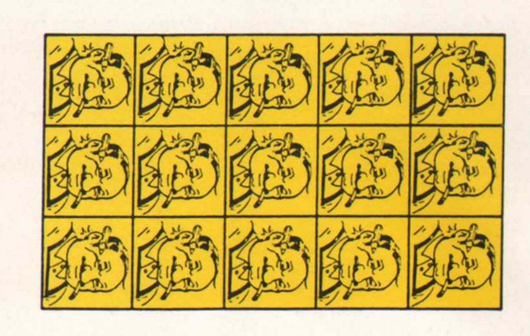
PRISON

5	4	3	2	1	0

SORTIE DE PRISON







BOIS DE BOULOGNE
15 000
BOIS DE BOULOGNE

HOPITAL
3
2
1
0
SORTIE DE L'HOPITAL

POMPE

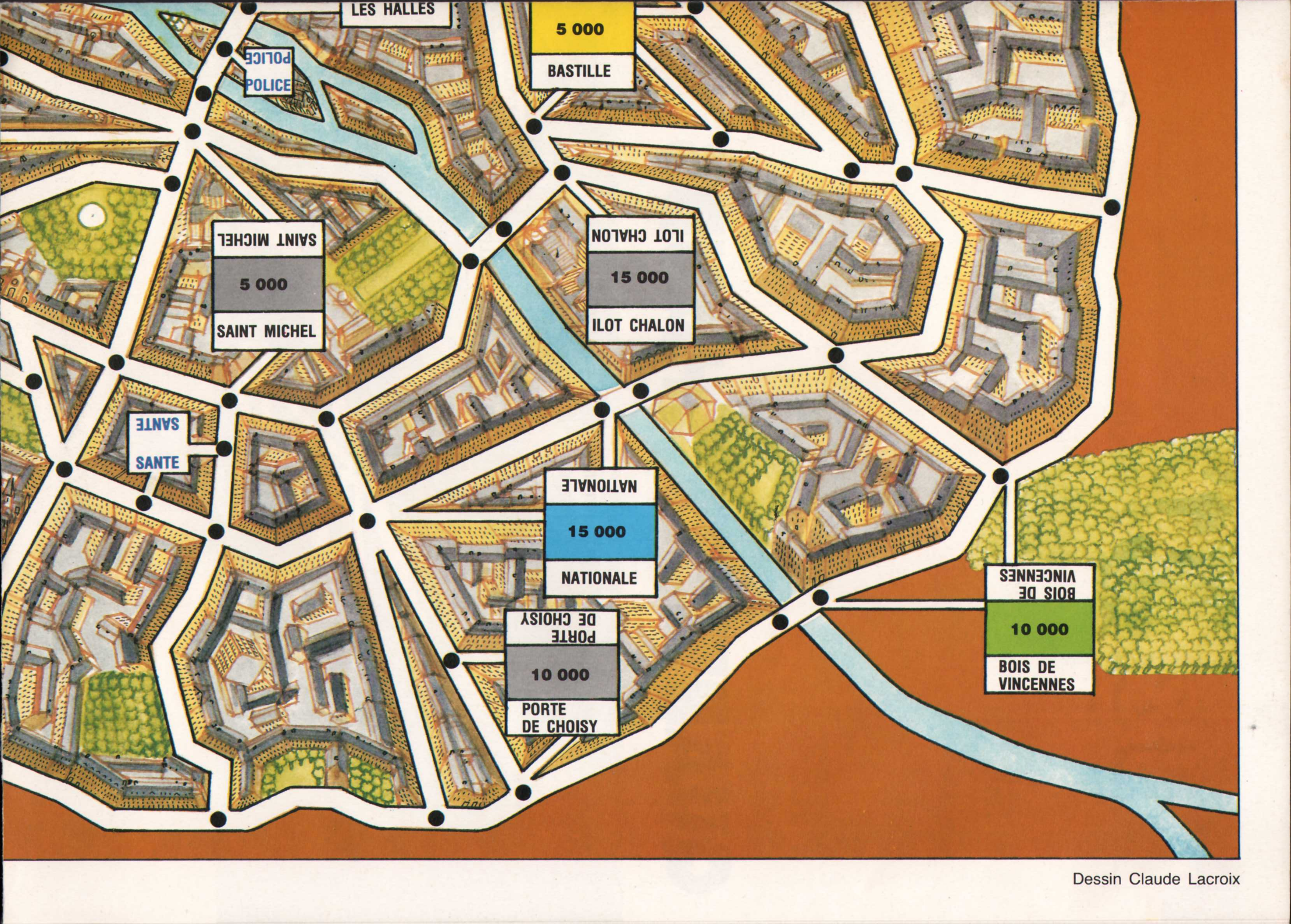
PORTE DE CHAMPERRET
15 000
PORTE DE CHAMPERRET

INVALIDES

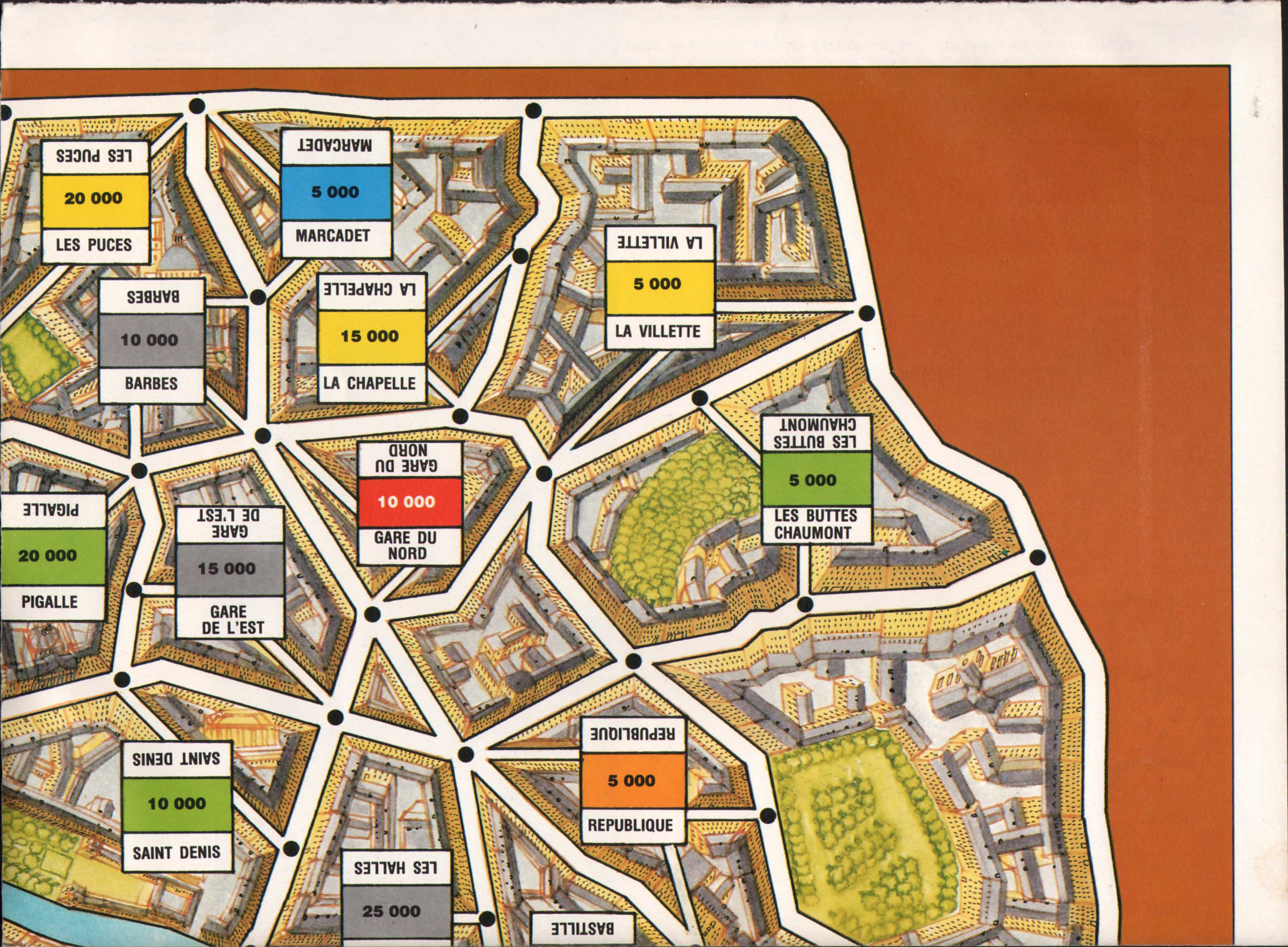
SAINT HONORE
20 000
SAINT HONORE

PEREIRE
20 000
PEREIRE

MADELEINE
5 000
MADELEINE



Dessin Claude Lacroix


LES PUCES
20 000
LES PUCES
MARCADET
5 000
MARCADET
LA VILLETTE
5 000
LA VILLETTE
BARBES
10 000
BARBES
LA CHAPELLE
15 000
LA CHAPELLE
GARE DU NORD
10 000
GARE DU NORD
LES BUTTES CHAUMONT
5 000
LES BUTTES CHAUMONT
PIGALLE
20 000
PIGALLE
GARE DE L'EST
15 000
GARE DE L'EST
SAINT DENIS
10 000
SAINT DENIS
REPUBLIQUE
5 000
REPUBLIQUE
LES HALLES
25 000
BASTILLE



QUARTIERS CHAUDS

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

d. dans le cas d'une rencontre avec la police, le pion-gangster est soumis à un contrôle d'identité. Le possesseur du pion-gangster lance le dé. Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, il a ses papiers en règle et poursuit son déplacement. Sur un résultat de 1 ou 2, il est interpellé et immédiatement placé à la Préfecture de Police. Si le joueur accepte de payer 20 000 francs à la banque, il pourra de nouveau déplacer son pion lors du tour de jeu suivant. Si le joueur refuse de payer la caution ou n'a pas assez d'argent, son pion est condamné à une peine de 2 tours de détention. Le joueur place son pion sur le compte à rebours, au chiffre 2 ;
e. dans le cas d'une rencontre avec un pion-gangster adverse sur un point dans une artère, le combat s'engage. Le nouveau-venu sur le point est considéré comme attaquant. L'autre est le défenseur, bien sûr ! L'attaquant lance le dé. Sur un score de 4, 5 ou 6, il est éliminé. Sur un score de 1 ou 2, le défenseur est éliminé. Sur un score de 3, les rôles sont inversés, l'attaquant devient défenseur et lance le dé. Le pion vainqueur du combat est immobilisé pour la durée du tour de jeu. Le perdant est retiré du jeu. Le joueur devra payer pour l'enrôler à nouveau ;
f. dans le cas d'une rencontre de gangsters dans un quartier chaud, voir la phase 5 du tour de jeu : la résolution des litiges.

• Phase 4 : la « balance »
A son tour, chaque joueur peut dénoncer à la police la présence de gangsters dans un à cinq quartiers chauds différents, en versant à la banque 30 000 francs par « balance » (exemple : balance à République). Un pion-police est posé immédiatement sur le quartier chaud balancé. Deux cas se présentent : résister ou se rendre à la police.
Si le ou les joueurs présents dans le quartier chaud décident d'un commun accord de se rendre à la police, le ou les pions sont immédiatement incarcérés. Ils sont placés sur la case 3 du compte à rebours « prison ».
Si le ou les joueurs décident de résister, le combat s'engage. L'un des joueurs lance le dé. Sur un score de 1 ou 2, le pion-police est hospitalisé (sur la case 3 de l'hôpital). Sur un résultat de 3, 4, 5 ou 6, le ou les pions-gangsters sont emprisonnés pour une durée de 5 tours.

• Phase 5 : résolution des litiges entre gangsters
Quand un joueur fait entrer un de ses pions dans un quartier chaud déjà occupé par un autre pion, il y a litige. Celui qui entre est « l'agresseur ». Il doit indiquer son attitude : attaque ou négociation.

— s'il y a attaque, c'est qu'il désire éliminer le pion adverse pour prendre possession du quartier. Le combat s'engage immédiatement. L'agresseur lance le dé. Sur un résultat de 1 ou 2, il tue le précédent « locataire » du quartier. S'il fait 4, 5 ou 6, c'est lui qui est tué. Avec un résultat de 3, il y a inversion des rôles (riposte) et c'est au tour du premier arrivé de lancer le dé (1, 2, il tue l'agresseur ; 4, 5 ou 6, il est tué. Avec 3, nouveau changement de rôle, etc).
Le pion tué est exclu du jeu et ne peut entrer en jeu qu'après avoir été à nouveau recruté (25 000 F) ;

— s'il y a demande de négociation de la part du joueur qui vient de faire entrer son pion dans un quartier chaud occupé, il est fait appel au « parrain » du tour. Celui-ci en bon « juge de paix » du milieu rend souverainement son verdict. Il a le choix entre les deux décisions suivantes : « le nouveau venu est rejeté » et « il doit y avoir négociation ».

activité	lieux	bonus (*)
PROSTITUTION (vert)	Vincennes St-Denis Buttes-Chaumont Madeleine Bois de Boulogne Pigalle	pour 4 : + 5 000 F pour 5 : + 15 000 F pour 6 : + 20 000 F
RECEL (jaune)	Bastille Parc des Expo. la Villette Pte Champerret les Puces la Chapelle	pour 4 : + 5 000 F pour 5 : + 15 000 F pour 6 : + 20 000 F
DROGUE (gris)	Porte de Choisy Vercingétorix St-Michel Ilot Chalon les Halles Gare de l'Est Barbès	pour 5 : + 10 000 F pour 6 : + 25 000 F pour 7 : + 30 000 F
JEUX clandestins (bleu)	Nationale Auteuil St-Honoré Marcadet	pour 3 : + 10 000 F pour 4 : + 15 000 F
ARMES (rouge)	Pompe Invalides Gare du Nord	pour 2 : + 10 000 F pour 3 : + 20 000 F
RACKET (orange)	Montparnasse St-Germain République Péreire	pour 3 : + 5 000 F pour 4 : + 20 000 F

Table des monopoles

(*) Si un joueur possède plusieurs quartiers chauds de la même activité, il « encaisse » en plus des revenus indiqués des bonus. (Ex : pour 5 « verts », il encaisse un bonus de 15 000 F, + les revenus bien sûr !)

Les deux joueurs en litige peuvent accepter ou refuser le verdict.
S'il est accepté et que l'agresseur est rejeté, le pion agresseur est immédiatement déplacé d'une case. Il quitte le quartier chaud et rejoint le point libre le plus proche d'une artère voisine.
Si le verdict est accepté et qu'« il doit y avoir négociation », les deux joueurs en cause tentent de trouver un terrain d'entente. Par exemple, le partage des revenus du quartier chaud en question, ou tout autre arrangement.
Si le verdict, quel qu'il soit, est rejeté par l'un ou l'autre des joueurs ou que les joueurs ne parviennent pas à trouver un terrain d'entente au terme d'une négociation (une minute maximum), il y a forcément combat. C'est celui qui a rejeté le premier le verdict du parrain qui est considéré comme l'agresseur. Le combat se déroule comme précédemment et au terme du combat, l'un des pions est éliminé.

• Phase 6 : déplacement des pions-police
Chaque joueur annonce le montant de sa fortune. Le plus pauvre des joueurs déplace les pions police en respectant les règles suivantes :
— si deux joueurs sont aussi « pauvres » l'un que l'autre, le sort les départage ;
— deux pions-police ne peuvent pas se trouver sur un même point ;
— un pion-police occupant un quartier chaud est déplacé sur un point voisin de ce quartier. Si il n'est pas en mesure de quitter le point chaud, il est replacé à la Préfecture de Police ;
— un pion-police n'entre pas dans un point chaud à la suite d'un déplacement ;
— les pions-police ont une capacité de déplacement identique aux pions gangsters (de 0 à 5 mouvements) ;
— on déplace dans l'ordre : les pions placés sur une artère ou à la Préfecture de Police ; puis ceux situés dans des quartiers chauds.

• Phase 7 : revenus des quartiers chauds et monopoles
A chaque tour, la maîtrise d'un quartier chaud rapporte au propriétaire du pion l'occupant le revenu indiqué. A ces revenus s'ajoutent les bonus liés à la possession de plusieurs points chauds de même couleur (voir table des monopoles).

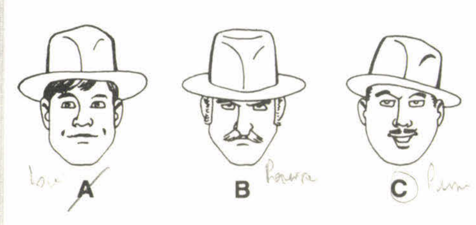
précisions :
— un pion-gangster ne peut pas finir son déplacement sur un point occupé par un pion-police.
— un pion-gangster ne peut rester plus d'un tour à la Préfecture de Police,
— en cas d'insuffisance de pions-police pour les « balances », le joueur qui finance choisit sur le plateau de jeu les (ou le) pions-police qui vont se rendre sur le lieu indiqué.

Michel Brassinne
et Gildas Sagot

TEST

1.

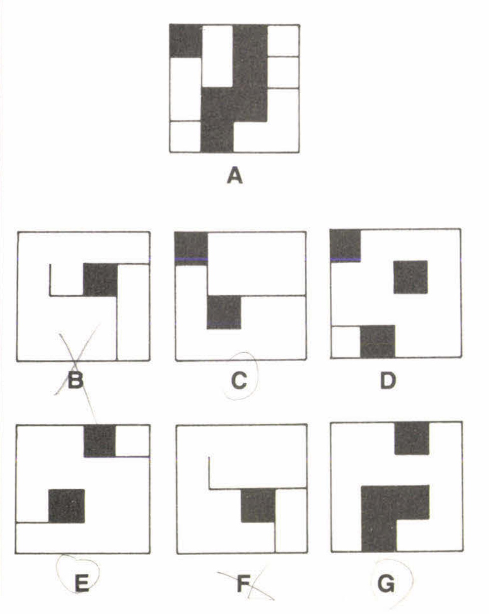
Didier, Louis et Pierre sont des menteurs invétérés, sauf lorsqu'ils portent le « chapeau de la vérité ». Ici, un seul d'entre eux est coiffé de ce chapeau. Il ne peut dire que la vérité. Les deux autres, bien sûr, continuent de mentir comme avant. Lequel porte le chapeau de la vérité et quel est son nom ?



A : celui qui porte le chapeau de la vérité se nomme Pierre.
B : Louis a des moustaches.
C : Celui qui porte le chapeau de la vérité a des moustaches.

2.

Imaginez que les carrés de B à G soient transparents. En les superposant on peut créer des formes complexes. Quels sont les trois carrés qu'il faut superposer pour obtenir le dessin A ? Prenez les carrés tels quels, sans les tourner, ni les retourner.

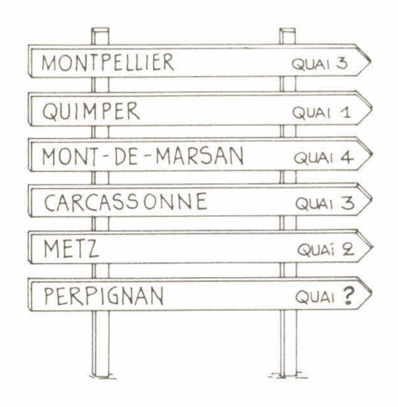


3.

Avec ce code,
C H A P E A U s'écrit **B G J T D J D**
L O G I Q U E s'écrit **L A V M J Q M**
P A N A C H E s'écrit **L N H E Q C Q**
Que signifie **X J R J C H,** codé avec le même système ?

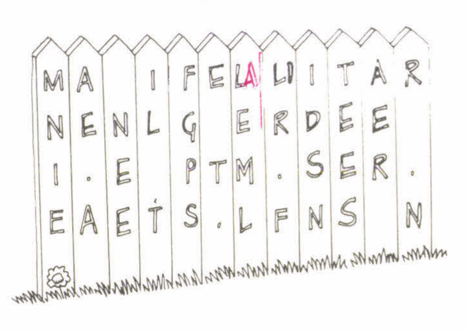
4.

Si le chef de gare suivait la même logique que pour les 5 premières villes, sur quel quai devrait-il faire partir le train pour PERPIGNAN ?



5.

Marc Twain en passant dans ce coin inscrivit une pensée irrespectueuse sur la palissade. Depuis le temps, celle-ci a été démontée et remontée plusieurs fois, mais les planches n'ont pas été remises dans le bon ordre. Pourrez-vous, néanmoins reconstituer cette phrase ?



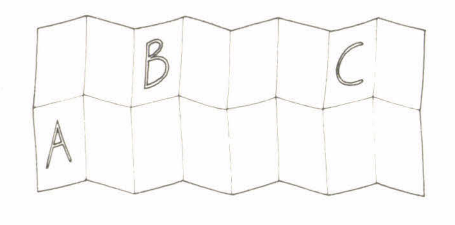
6.

Pouvez-vous former au moins 18 mots de plus de cinq lettres avec le nom de votre magazine de jeux favori en prenant les lettres de gauche à droite dans l'ordre, mais en sautant celles qui ne servent pas ? Par exemple on peut former JUSTE, mais non pas TARTE. (Conjugaisons et noms propres exclus).

JEUXETSTRATEGIE

7.

Voici une carte routière entièrement dépliée. André habite dans la partie A ; Bernard dans la partie B et Christine dans la partie C. André a plié la carte pour que les trois domiciles soient sur des volets contigus.
A-t-il pu opérer ce pliage sans couper la carte dans au moins un endroit ?



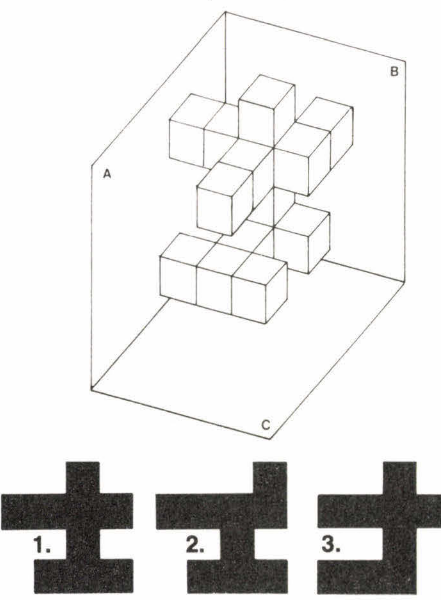
8.

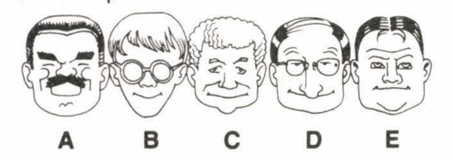
En arrivant devant le restaurant je remarquai un sympatique « BONNE ANNÉE » peint en grandes lettres sur la vitrine. Puis j'entrai et allai m'asseoir. Galant, je laissai la banquette à ma compagne. J'étais donc installé face au mur du fond recouvert d'un immense miroir. J'y regardais distraitement l'inscription de la vitrine. Quelle image voyais-je ?

A BONNE ANNEE
B (BONNE ANNEE en écriture inversée)
C (BONNE ANNEE en écriture inversée)
D JOYEUX NOEL

9.

Cette sculpture suspendue projette une ombre sur chacun des trois panneaux. A quel panneau (A, B, C) correspond chacune des ombres (1, 2, 3) ?





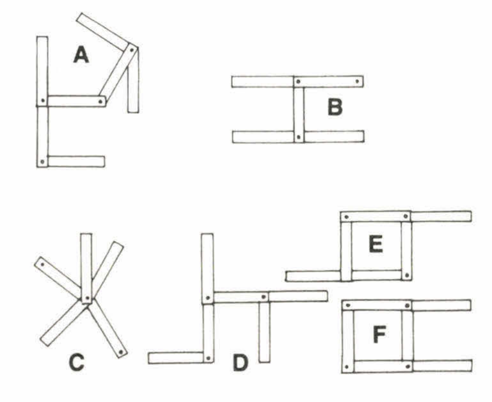
10.

Robert a Louis à côté de lui à sa gauche, mais il ne côtoie pas Henri. Charles est juste entre Paul et Louis.
Qui est qui ?

A B C D E

11.

La figure A est composée de plaquettes de bois assemblées, s'articulant dans tous les sens. Peut-on alors réaliser les figures de B à F ?



12.

La façon dont nous disposons nos opérations sont des conventions qui peuvent varier d'un pays à l'autre (les Anglais, par exemple ne disposent pas leurs divisions comme nous). Quelle est la convention (un peu étrange, il faut avouer !) qui a prévalu avec l'opération (juste) ci-dessous ?

7 2 1 3
1 1 6 2
1 8 7 5
9 9 9 1

13.

Quelles sont les mêmes trois lettres qu'il faut placer sur les tirets pour compléter trois mots ?



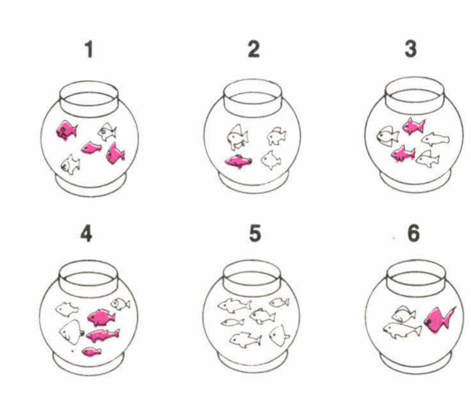
14.

Placez des signes +, −, × et : entre les chiffres pour obtenir la bonne solution. On effectuera les opérations une à une, dans le sens de lecture.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 = 10

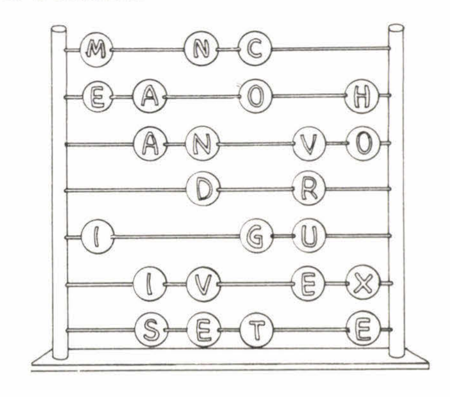
15.

Voici la collection de poissons de Nicolas, Thomas et Marguerite. Ils ont chacun 2 bocaux, mais Nicolas a 2 fois plus de poissons rouges que Thomas, qui a le même nombre de poissons que Marguerite. Combien chacun a-t-il de poissons ? Quels sont les bocaux de chacun ?



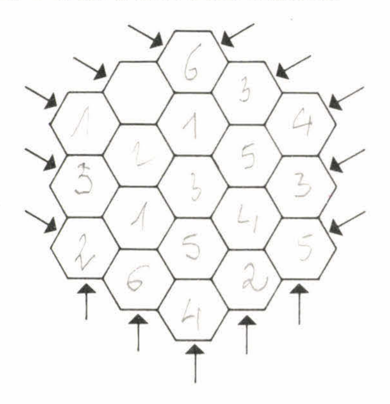
16.

Faites coulisser les boules sur le boulier de manière qu'on puisse lire verticalement le nom de six végétaux. Toutes les boules sont utilisées.



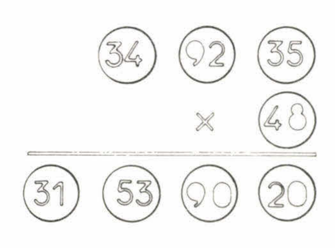
17.

Placez trois fois le chiffre 1, trois fois le chiffre 2, etc., jusqu'à trois fois le chiffre 6, un par case, dans la grille ci-dessous, de sorte que le même chiffre ne se trouve jamais plus d'une fois dans une même ligne. Il restera une case blanche.



18.

Éliminez dans chaque cercle un chiffre. Avec les chiffres restants, vous devez trouver une multiplication exacte.



solutions page 107

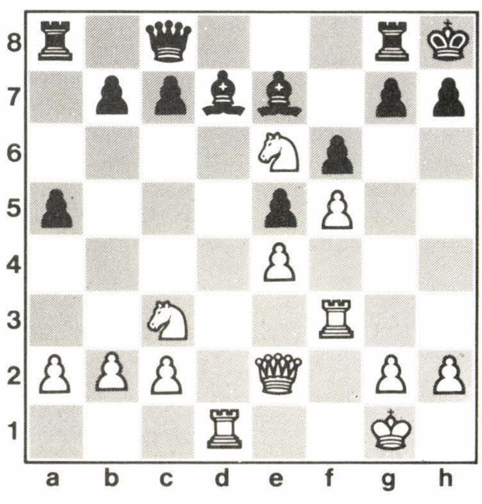
ECHECS

EXERCICES

A L'ASSAUT DU ROQUE

Nous arrivons au terme de notre série pleine de bruit et de fureur. Pour la conclure, je vous propose un cocktail de pièces de musée qui m'ont donné, quand je débutais, le goût du jeu d'échecs. Je me rappelle que quand j'installais les positions qui suivent sur mon échiquier, je me posais invariablement la question d'Anna Karina : « qu'est-ce que j'peux faire, j'sais pas quoi faire ? » Puis, je regardais les solutions et la lumière, éblouissante, venait.
Je crains pourtant que les lecteurs fidèles de J&S, endurcis à la recherche des sacrifices les plus surprenants, n'y voient que simple routine. A vous de juger !

Evidence pour le premier coup, subtilité pour la suite.



Th3

***diagramme 1 :** les blancs jouent et gagnent.*

Une aspiration pleine d'inspiration

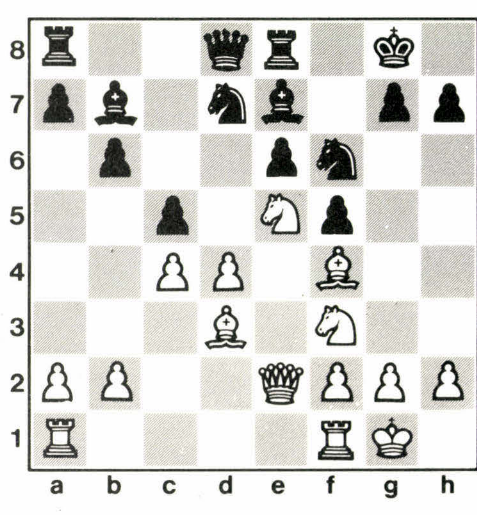
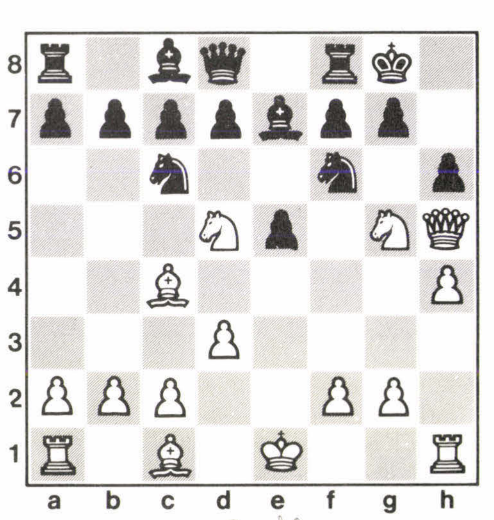


***diagramme 3 :** les blancs jouent et gagnent.*

Trouvez la conclusion la plus élégante !



C×f6+

***diagramme 2 :** les blancs jouent et gagnent.*

Tragédie sur la colonne a.

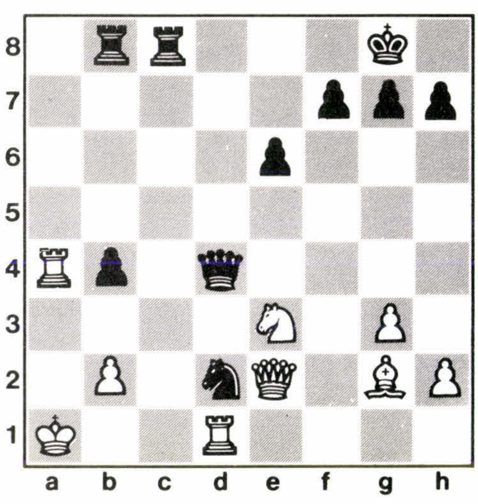
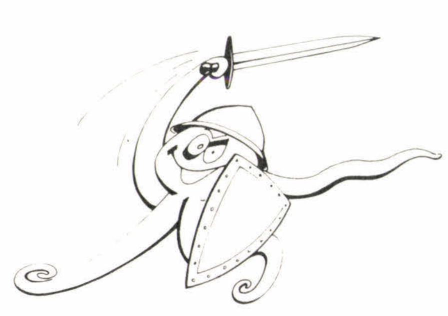


***diagramme 4 :** les noirs jouent et gagnent.*



Verrez-vous la combinaison que Tschigorine manqua ?

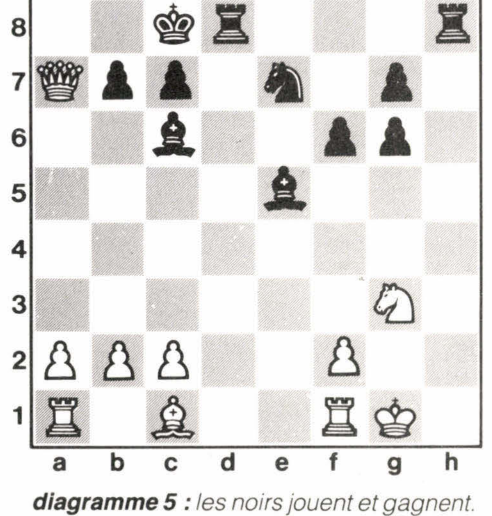


diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Matez avant que l'adversaire ne vous mate !

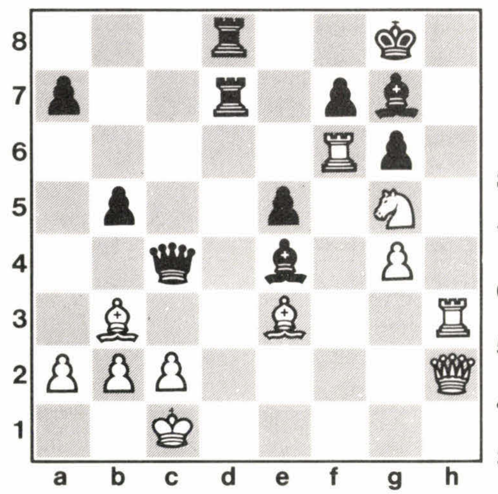


diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Bien des joueurs prendraient le Cavalier et réfléchiraient après.
Mieux vaut réfléchir avant...

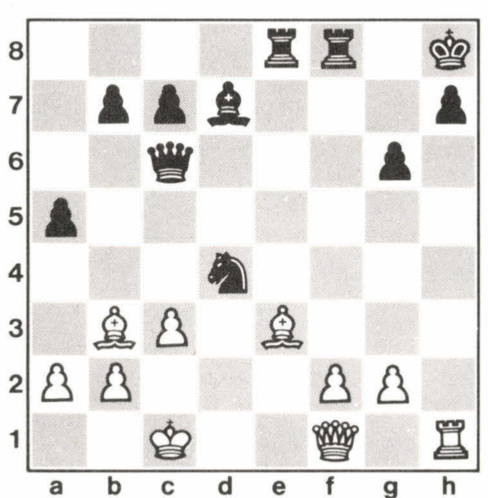


diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

Avec cinq pions contre un Fou, les noirs auraient un bel avenir s'il n'y avait un assaut sur leur roque.

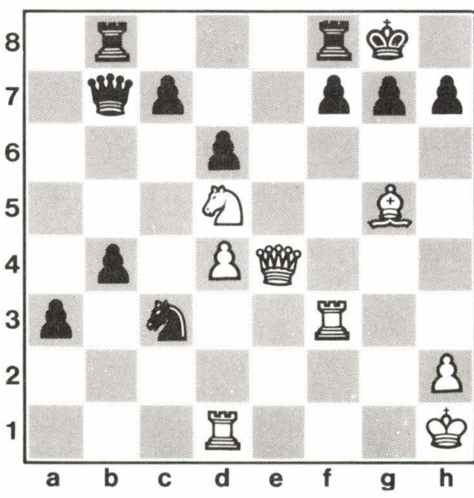


diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Deux coups de massue et les noirs sont perdus. Lesquels ?

diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Commencez comme le fit Morphy, puis améliorez son jeu !

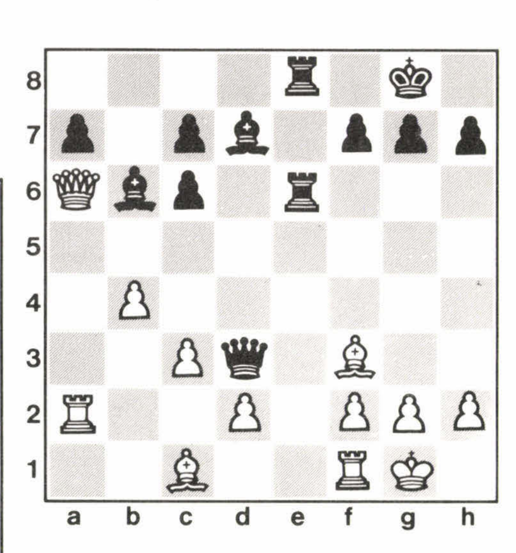


diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

solutions pages 107 et 108

Attention, superbe ! Comme dans un problème, mais en changeant la couleur habituelle du camp qui fait mat.

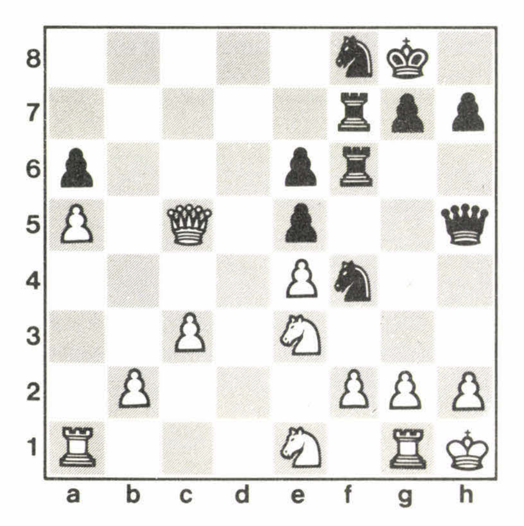


diagramme 11 : les noirs jouent et gagnent.

Trouvez le coup considéré comme le plus spectaculaire de l'histoire des échecs !

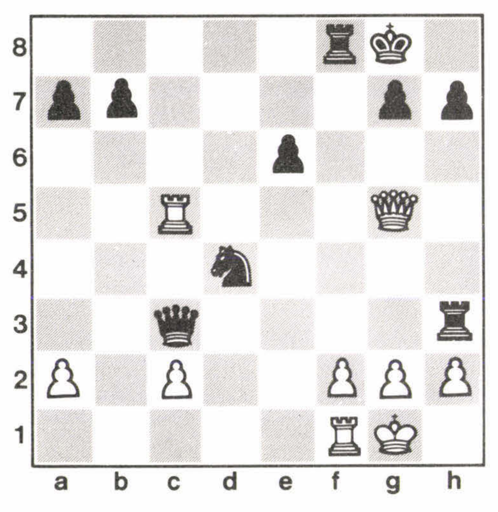


diagramme 12 : les noirs jouent et gagnent.

PARTIE

Blancs : Spassky ; noirs : Petrossian. Jouée à Moscou en 1969. Dix-neuvième partie de la finale du Championnat du Monde.
Défense Sicilienne, variante Najdorf.

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. d4, c×d4 ; 4. C×d4, Cf6; 5. Cc3, a6; 6. Fg5, Cbd7
(le coup le plus usuel est 6. ...e6)

7. Fc4, Da5; 8. Dd2
(pour parer 8. ...D×g5 et aussi 8. ...C×e4)

8. ...h6?
(une grave perte de temps comme va brillamment le démontrer Spassky).

9. F×f6!, C×f6; 10. 0-0-0, e6; 11. The1, Fe7
(après cette partie, les théoriciens recommandèrent plutôt 11. ... Fd7 pour effectuer le grand-roque).
12. f4, 0-0; 13. Fb3
(il est important que ce Fou ne soit pas « en l'air » dans les complications qui vont suivre...)

13. ...Te8; 14. Rb1!
(ni qu'il y ait la possibilité d'un échec au Roi sur la diagonale c1-h6)

14. ...Ff8

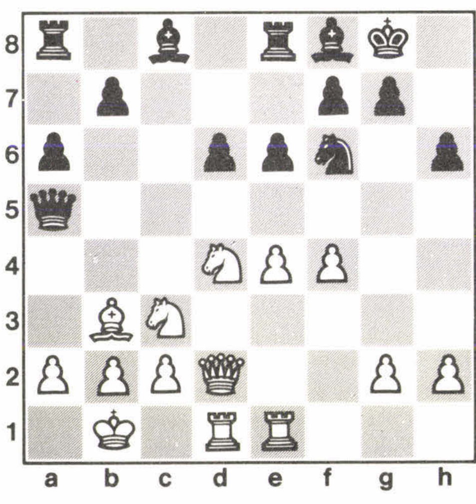


diagramme 12

15. g4!!
(malgré la présence du Fou qui défend g7, Spassky sent que l'ouverture de la colonne g lui permettra de lancer un assaut gagnant contre le roque adverse. L'intuition d'un grand champion).

15. ...C×g4
(la seule idée plausible : posséder des compensations matérielles face à l'attaque blanche. Tigran Petrossian fut le champion du monde le plus habile dans l'art de la défense).

16. Dg2!, Cf6; 17. Tg1, Fd7; 18. f5!, Rh8
(l'analyse révèle qu'une meilleure résistance était offerte par 18. ...e×f5, malgré l'ouverture de la diagonale du Fb3. Si les blancs tentent alors 19. Dg6, Petrossian avait la ressource 19. ...Rh8!; 20. F×f7, f×e4! avec deux pions contre la qualité. Toutefois, les blancs gardaient l'avantage avec le simple 19. e×f5!).

19. Tdf1!
(déjà pointe la menace 20. f×e6 suivi de 21. T×f6 à cause du mat en g8).

19. ...Dd8; 20. f×e6, f×e6

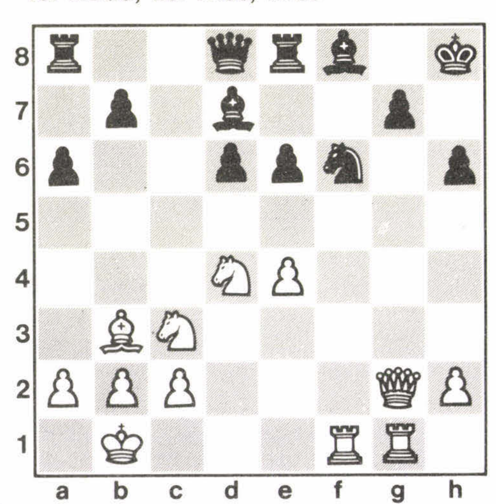


diagramme 13

21. e5!!
(nouveau gambit, cette fois pour évacuer la case e4 et y amener un renfort).

21. ...d×e5; 22. Ce4!, Ch5
(forcé car ni 22. ...C×e4?; 23. T×f8+! ni 22. ...e×d4?; 23. T×f6! n'étaient jouables).

23. Dg6!, e×d4
(23. ...Cf4 se heurtait à 24. T×f4!!, e×f4; 25. Cf3!! — pour jouer Cg5 deux fois — Db6!; 26. Tg5!! — conservant la Tour — Fc6; 27. Cf6!! et mat forcé).

24. Cg5!! Abandon
(au vu de 24. ...h×g5 — 24. ...Cf6; 25. T×f6! — 25. D×h5+, Rg8; 26. Df7+, Rh7; 27. Tf3!, g4; 28. T×g4 et 29. Th3+ est imparable).

Nicolas Giffard

TAROT

DU JEU D'ARGENT À LA COMPÉTITION

Doit-on faire une distinction entre partie libre et tournoi ?
Pour ma part, je pense qu'un fossé les sépare. La différence la plus évidente tient aux principes de la marque, qui, dans certaines limites, imposent des disciplines spécifiques et strictes.
Toutes les formes du Tarot de compétition ont un dénominateur commun qui fait totalement défaut dans les parties d'argent : la continuité. C'est la raison pour laquelle de nombreux joueurs, pour ne pas dire la grande majorité, sont psychiquement inadaptés aux conditions d'un tournoi. Lorsqu'une partie en donne libre se termine, personne n'est prisonnier de son passé. Peu importent les fautes commises. Chaque joueur attaque le nouveau coup avec des perspectives palpitantes qu'aucune hypothèque ne vient obscurcir.
Cette note d'insouciance, le sentiment que demain est un autre jour, imprègne toute la philosophie de la partie libre. Il faut avouer que beaucoup de donnes n'ont guère d'importance, la seule alternative consistant à subir les événements.
En compétition, les méfaits des hommes leur survivent et le spectre hante sa victime pendant toute la durée de l'épreuve, ne lui laissant souvent aucune chance de recouvrer les points perdus lors d'un désastre antérieur. La marque impose, en effet, une optique différente. L'objectif n'est plus ici de mettre à tout prix l'adversaire en échec, mais de faire au moins aussi bien que les autres joueurs de la même ligne. Si le contrat gagne, ce ne sera pas une tragédie qu'il gagne également contre vous. En revanche, si essayant de le battre, vous perdez une ou plusieurs levées, vous allez obtenir une très mauvaise note, voire un zéro.
Le Tarot étant l'antithèse d'un jeu de hasard, le joueur qui prend des risques doit s'assurer que la cote est en sa faveur. Il ne craint pas le danger dès qu'il est rentable de le courir. Si ce n'est pas le cas, il joue en sécurité. Ceci est vrai en partie libre et même en match par quatre, mais s'il s'agit d'un match par triplettes ou d'un tournoi individuel, il faut tenter de faire le plein.
Pour réussir en tournoi, il est essentiel à tous les stades d'avoir en tête comme objectif « la note à battre », c'est-à-dire le point où une enchère, une ligne de jeu deviennent payantes. Aussi petit soit-il, l'écart positif fait l'affaire tant qu'il ne devient pas négatif.
Une question se pose. Que préférez-vous faire ? Lutter contraint et forcé pour la levée de mieux ou empocher l'argent en toute sérénité ? C'est affaire de tempérament, mais il ne fait aucun doute que jouer sous pression est excellent pour la technique et par conséquent, à la longue, rapporte autant de tops que d'argent.

PROBLÈMES

Avec les jeux suivants, que faites-vous en donne libre (D.L.) et en donne duplicate (D.D.) ? Dans tous les cas, vous êtes Preneur en Sud.

Problème n° 1 :

Entame en Sud.
A 21 20 14 11 5 Ex
♠ D V
♥ —
♦ R 10 9 5 4 2
♣ R 10 9 2

Problème n° 2 :

Entame en Nord.
A 21 20 17 14 Ex
♠ D 9 4 A
♥ V 9
♦ R D V 10 9 8
♣ 8

Problème n° 3 :

Entame en Est.
A 21 18 16 14 4 2 1
♠ —
♥ D 10 8 4 3 A
♦ R D A
♣ 6 3

Problème n° 4 :

Entame en Nord.
A 15 14 13 12 10 9 8 1
♠ 4
♥ R 2
♦ R D 9 A
♣ D 7 A

Problème n° 5 :

Entame en Sud.
A 21 12 5 4 2 1 Ex
♠ 8 4
♥ R D 8 3
♦ D 8
♣ R 10 5

Problème n° 6 :

Entame en Sud.
A 17 16 14 12 11 10 7 4 Ex
♠ —
♥ 8 6 2
♦ 9 A
♣ R D 4 3

Problème n° 7 :

Entame en Ouest.
A 20 19 17 15 13 12 10 1
♠ R V 8 6
♥ —
♦ R 10 6
♣ R 10 A

Problème n° 8 :

Entame en Ouest.
A 20 19 17 16 12 11 6 3 2 1
♠ A
♥ R D 9 4 2
♦ 3
♣ 3

Problème n° 9 :

Entame en Est.
A 21 18 16 12 11 9 8 7 1
♠ D V
♥ 8 7
♦ 2
♣ V 10 4 2

Problème n° 10 :

Entame en Sud.
A 21 20 19 18 17 15 10 8 2
♠ 9 2
♥ 8 4
♦ R C 10 2
♣ 4

solutions page 108

RÈGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel de la FFT sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée à 2,20 F — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman

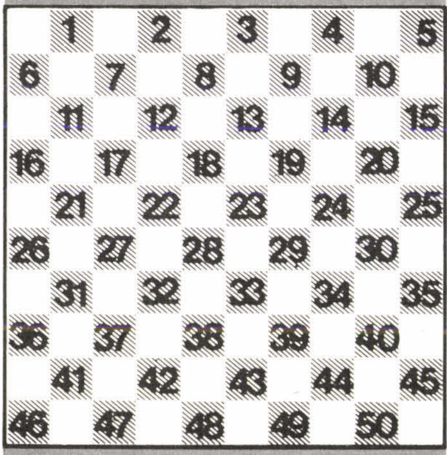
DAMES

CHAMPIONNAT DE FRANCE (suite)

Juste un mot concernant les autres séries, où on a assisté à une montée de jeunes joueurs. En Excellence, Demoussy gagne avec 18 points, et Michel (second) termine avec 16 points. En Honneur, Bigot de Reims, (élève de Nimbi), remporte le titre devant Lebourg du Havre. En promotion A, Faucher, Franck Delhom et Nicaud champion de France cadets terminent aux avant-postes. En promotion C, Manyano, 4e du championnat de France cadets, termine deuxième. Tous ces résultats demandent bien entendu à être confirmés par la suite dans des séries supérieures...
Maintenant, reprenons notre examen des parties de la « nationale » où comme chaque année, les erreurs grossières furent légion.

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

De quelle manière les blancs profitent-ils des « vides » sur les cases 10 et 8 ?

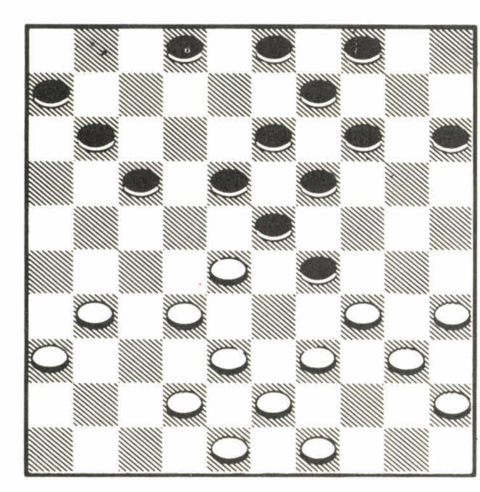


diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Si les blancs n'avaient pas de pion à 32, les noirs gagneraient par 17-21. Ici, tout le problème consiste donc à le faire partir.

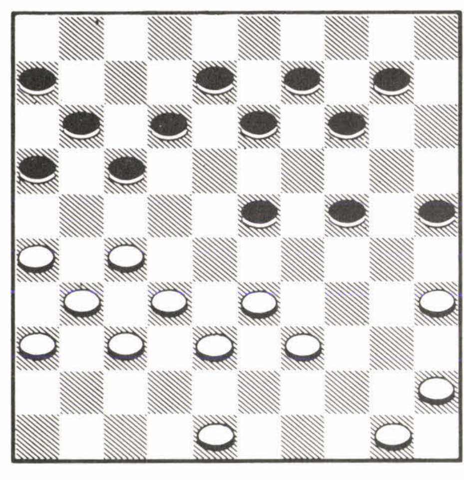
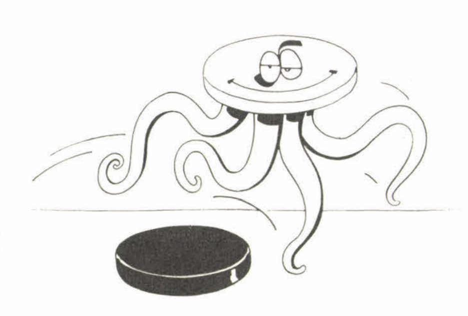


diagramme 2 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*



Ici, la dame blanche sera l'objet de tous vos soins attentionnés.

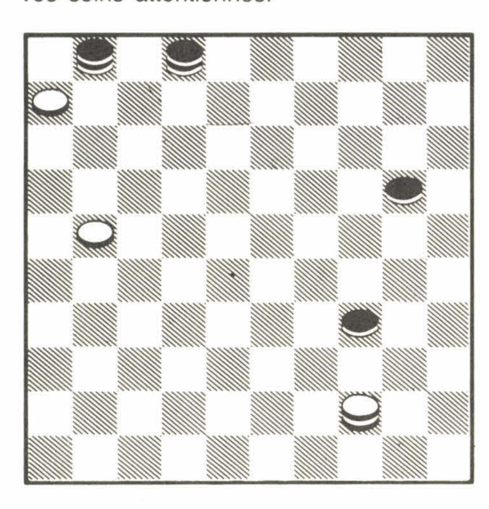


diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

Un coup et les blancs abandonnent. Lequel ?

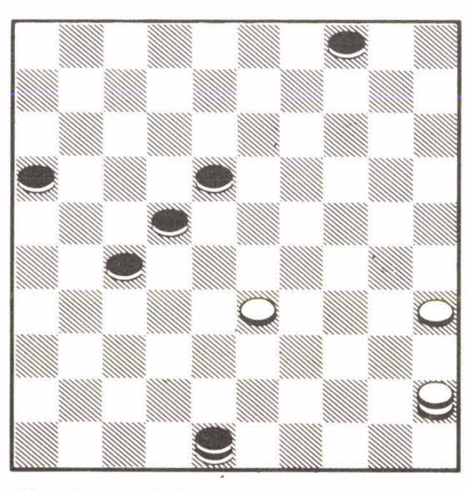


diagramme 4 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une combinaison à variantes. Au premier coup, les blancs offrent aux noirs deux prises différentes, toutes deux perdantes.

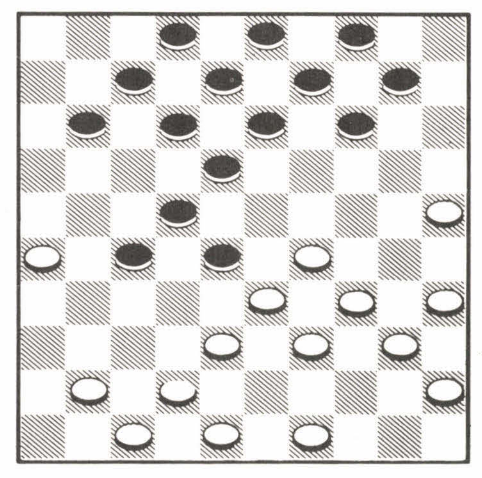


diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Pris à la pendule, les blancs viennent de jouer 47. 24-19? Faute qui a la caractéristique de livrer deux combinaisons gagnantes aux noirs.

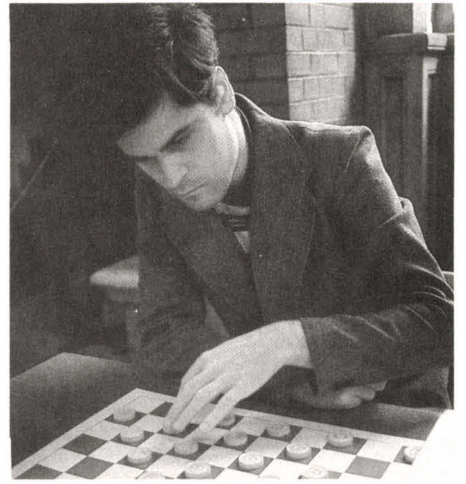


diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

Après un aller et retour du pion 33, faites venir le pion 25 sur la case 23.

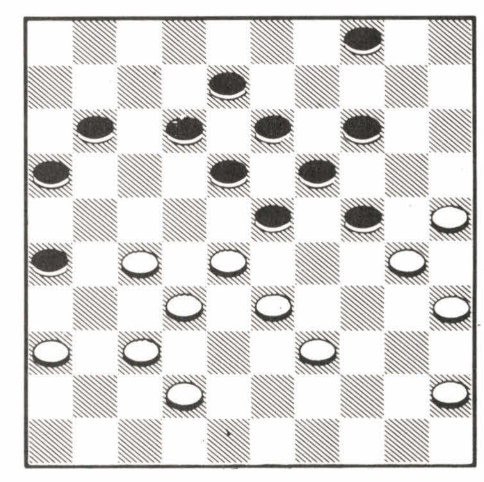


diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Luc Guinard sans rival sérieux dans ce championnat.

Attaquer directement par 30-25 ne présente aucun danger pour l'adversaire, mais il n'en va pas de même après...

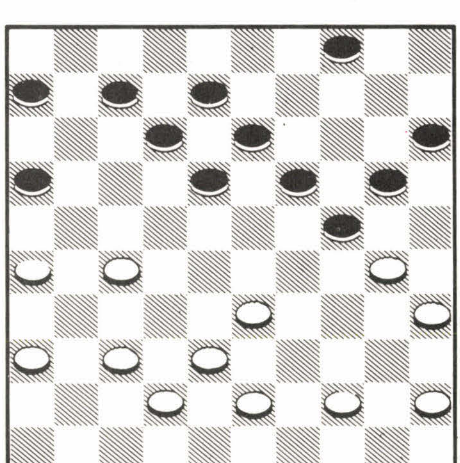


diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le 25 août, Ton Sijbrands a donné quatre parties simultanées à l'aveugle. La séance a pris fin au bout d'une heure vingt, avec un score de 100 %. Face à Plantin, comment transforme-t-il son avantage positionnel en gain ?

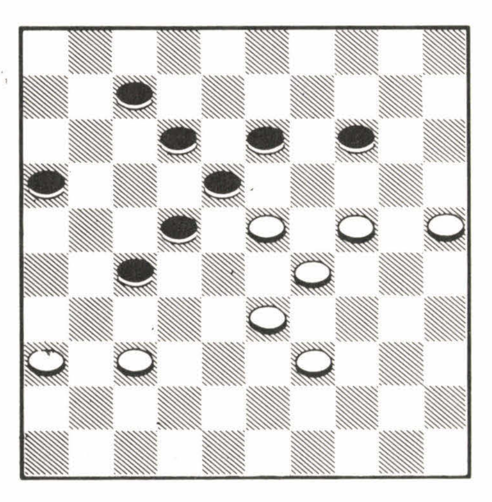


diagramme 9 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le centre des noirs, très fragile, est mûr pour les combinaisons.

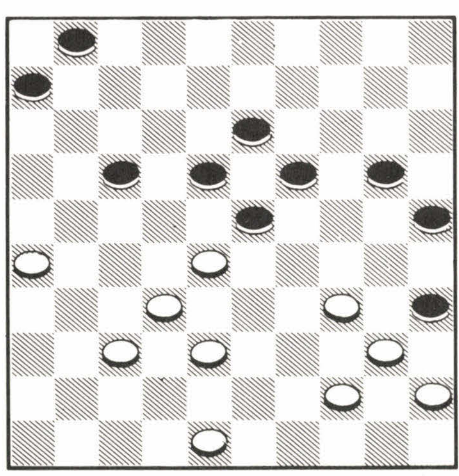


diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent.*

solutions pages 108 et 109

Luc Guinard

SCRABBLE®

LES MOTS NOUVEAUX, CUVÉE 1986

Assez peu de nouveautés dans l'édition 1986 du *P.L.I.* Comme tous les ans, *Larousse* continue de combler ses quelques rares lacunes dans le domaine du vocabulaire courant, et fait une place aux mots consacrés par la mode.
Voici donc la liste des nouvelles entrées de moins de 9 lettres et des autres mots utiles...

BANYULS (apéritif)
BEUR
COFINANCER, v.t
DEBACHER, v.t
(déjà retenu auparavant par l'additif de la FFSc)
DEMARCHER, v.t
DESENFLER, v.t
DETHEINEE
FORMATER, v.t
GRAPHITER, v.t
MINITEL
MOTARDE
ORIGAMI
(art japonais du papier plié)
PHILO
PONETTE (féminin de poney)
PUBALGIE
SMURF
TABOULE (plat libanais)
TABLEUR (informatique)
TREK(marche en montagne)
TREMATER, v.t. dépasser un bateau)
TURBO
ULMISTE
(pratiquant de l'U.L.M.)
VICHYSTE
YOGHOURT
ZONER, v.t.

D'autre part, SIAL et TAGAL redeviennent variables (pluriel en s), et la Commission du règlement autorise maintenant les pluriels des noms de mois. Vous pourrez donc jouer : JANVIERS, FEVRIERS, etc, et même BRUMAIRES, FLOREALS, etc, et RAMADANS.

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double | lettre triple | mot double | mot triple | ◆ joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1986.*
Pour toutes précisions concernant le règlement les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble de lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, LIGURES scrabble sur les lettres de COUVAS, et HILOTES sur les lettres de POSE.
Saurez-vous trouver tous ces scrabbles ?

LIGURES + C =
LIGURES + O =
LIGURES + U =
LIGURES + V =
LIGURES + A = (****)
LIGURES + S =

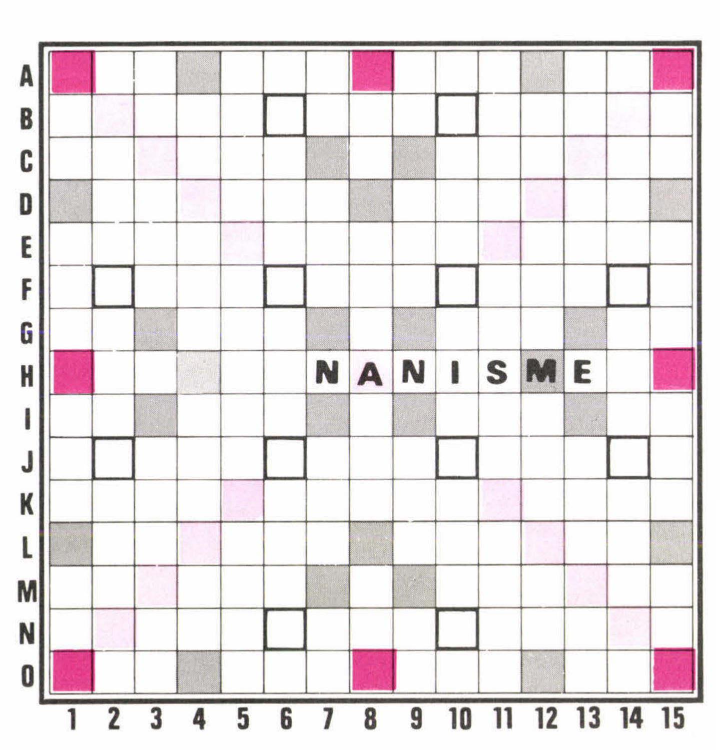
HILOTES + P =
HILOTES + O =
HILOTES + S =
HILOTES + E =

Les astérisques signalent le nombre de solutions possibles.

LE DEUXIÈME COUP

Dans ce problème envoyé par B. Cohen-Bacrie, on place au premier coup NANISME en H7.
Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants :

1. A A C F T U ◆
2. B C H I I S U
3. A C I N U X ◆
4. A C D G O U ◆
5. A A I N O P R
6. C E E G I N X
7. A A K R S U ◆
8. A L M O R S T
9. A I L L U Z ◆
10. A E M N O S Z



LES BENJAMINS

« Faire un benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur une grille, afin de rejoindre dans une case « mot compte triple ».

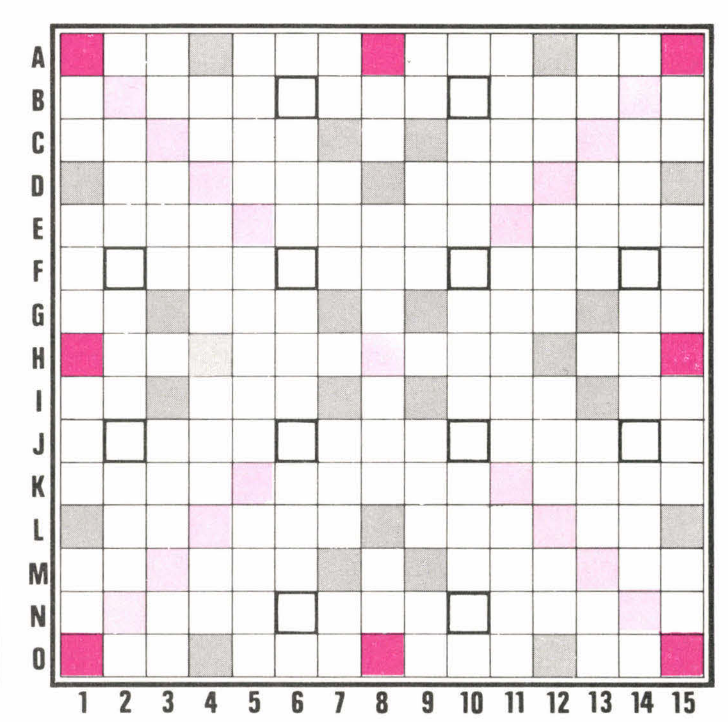
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver onze « benjamins ». Lesquels ?

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A				G	O	U	L	E	T	T	E				
B				R											
C				I											
D				S											M
E				E											E
F				R											D
G				A											I
H				I	N	T	E	R							C
I						A		E	N	T	R	A	I	N	A
J						L									L
K						O									
L						N									
M						N									
N						E									
O				B	A	R	D	E							

PARTIE PRÉPARÉE

Dans cette partie préparée par Michel Duguet, il vous faudra à chaque fois trouver un scrabble. Jouez-la comme une partie normale, à raison de trois minutes par coup... Suivez bien l'ordre des coups.

1. ABLNSU◆
2. AEINOSS
3. DDEISTU
4. AAIQTUV
5. BCEHORU
6. AAELSTT
7. AAEIMNT
8. EEELSUV
9. AILMOPT
10. CEEEERX
11. EIMNRR◆
12. DEINORU
13. EFILOPRE



ENTRAÎNEZ-VOUS

La partie qui suit a été jouée à Val Thorens, le 31 juillet dernier. Si vous souhaitez la jouer à votre tour, munissez-vous d'un cache que vous descendrez au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, (optimal), le nombre de points, sa position sur la grille et le nouveau tirage...

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
DEIITTU			
IT+AEENR	DUITE (1)	H4	16
EEEGMNS	DENTAIRE	4H	70
EEHIMST	GEMINEES (2)	M1	72
DFIILLT	THEISME (3)	L6	84
DIL+ANOQ	FILET	2J	32
OQ+AORSU	LADIN (4)	1G	25
O+EGJNTV	ROQUAS	13G	34
GNOV+ISU	JETE	O1	42
GINO+DLU	VOUS	H12	33
DGNU+AAB	TORIL	N2	18
AGN+EIOU	BAUD (5)	G5	20
CCEORX◆	ENGOUAI	O6	81
C+BHINUZ	OCRE(U) X	N10	46
BHU+EOT◆	ZINC	F10	51
HTU◆+AEL	BOXE	15L	54
EEMNRSW	HU(I)LATES	15A	83
EEMNRW+K	CROQUASSE	13F	36
EEMNW+FS	KIR	11E	24
EEFMNW+R	ENGOUAIS	O6	28
EEFMNR+P	WU	B14	22
ENP+AAPL	FEMUR	J10	19
N+AORVY	APPELA	2B	26
	RENVOYA	E1	38
	TOTAL		954

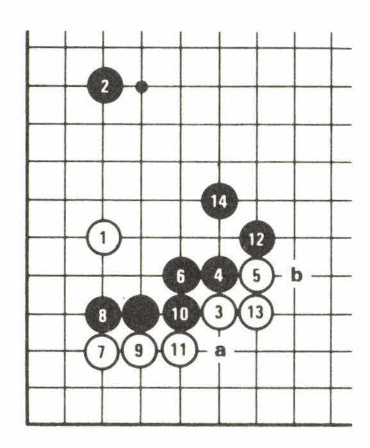
1er ex æquo : P. Bellosta et Benjamin Hannuna avec 953 points
(1) DUITE : quantité de fil de trame
(2) GEMINER, v.t : grouper deux à deux
(3) THEISME : consommation excessive de thé
(4) LADIN : dialecte roman
(5) BAUD : unité de vitesse de transmission.
Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

solutions page 109

Benjamin Hannuna

GO

INITIATION : LA PARTIE A 5 PIERRES DE HANDICAP (suite) PRISES EN TENAILLE HAUTE



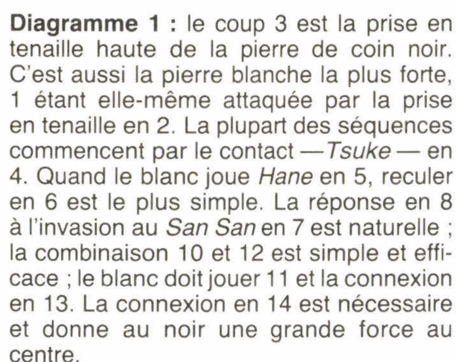


Diagramme 1 : le coup 3 est la prise en tenaille haute de la pierre de coin noir. C'est aussi la pierre blanche la plus forte, 1 étant elle-même attaquée par la prise en tenaille en 2. La plupart des séquences commencent par le contact —*Tsuke*— en 4. Quand le blanc joue *Hane* en 5, reculer en 6 est le plus simple. La réponse en 8 à l'invasion au *San San* en 7 est naturelle ; la combinaison 10 et 12 est simple et efficace ; le blanc doit jouer 11 et la connexion en 13. La connexion en 14 est nécessaire et donne au noir une grande force au centre.
Il faut éviter, à la place de 12, de jouer l'*Atari* en 13 ; blanc **a,** noir 12, blanc **b** est meilleur pour le blanc.

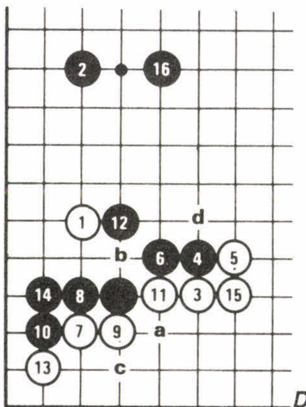


Diagramme 2

Diagramme 2 : au lieu de 11, le noir peut choisir le *Hane* en 10. Le blanc, bien sûr joue 11, forçant la connexion en 12, puis l'échange 13-14 (facultatif), avant de connecter en 15. Le noir joue alors le coup de développement naturel en 16. En réponse au coup 11 du blanc, la coupe en **a** est tentante, mais le blanc contre-attaque en **b.** Le noir capture 2 pierres dans le coin avec **c,** le blanc capture 2 pierres dans le centre avec **d ;** l'échange est nettement favorable au blanc.

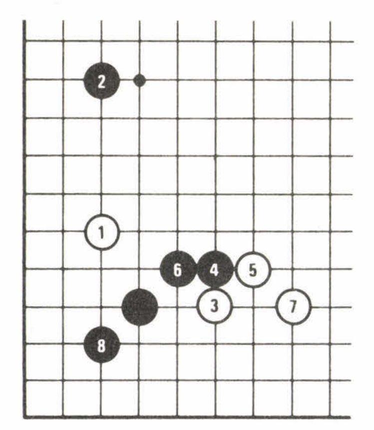


Diagramme 3 : à la place de l'invasion au *San San,* le blanc peut préférer la connexion en 7. Dans ce cas, le noir joue lui-même au *San San.* Son groupe est très solide et le blanc n'a pas de territoire. Le coup 8 est très puissant : il ne faut pas le manquer.

Diagramme 4 : l'invasion directe au *San San,* avec 5 est également possible. La suite 6-8 est simple. Là encore il faut (à handicap) résister à la tentation de jouer *Atari* en 11. La connexion en 10 force 11 et le noir peut jouer le coup de développement en 12.

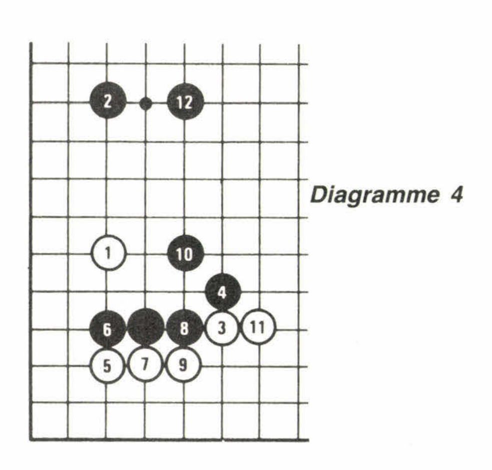


Diagramme 4

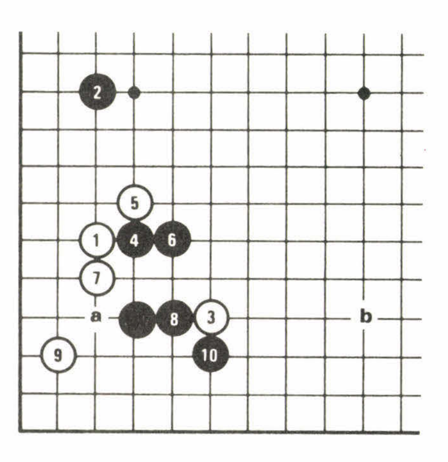


Diagramme 5 : dans certains cas, le noir peut préférer jouer *Tsuke* contre la pierre 1. A cause de la position de la pierre blanche 3, le noir ne peut pas bloquer en **a ;** le noeud de bambou en 8 est la meilleure solution. Le coup noir 10 est un peu lent, mais solide. S'il a confiance en ses moyens, le noir peut lui préférer **b.**

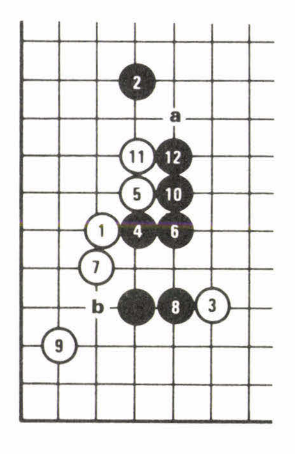


Diagramme 6

Diagramme 6 : si la position de la pierre noire 2 est elle-même haute, après 9, le noir joue 10 et 12 parce que la pierre 2 permet de bloquer de façon satisfaisante le blanc. Le noir obtient une très forte position centrale. Le blanc peut rejeter cette séquence et jouer **a,** au lieu du coup 9. Dans ce cas, le noir joue solidement en **b,** s'assurant le territoire du coin.

PARTIE : MOUSSA - DONZET (fin)

Dans le précédent numéro, nous vous avons présenté la première partie des commentaires comparés de Shusaku Inoue 5 Dan pro et d'André Moussa 5 Dan amateur), sur la 3e partie du championnat de France 85, Donzet face à Moussa. Voici la fin de cette superbe partie.

68. S.I : il fallait jouer Keima *(saut de cheval)* en 69. Le noir aurait eu bien du mal à trouver une solution.

74. A.M : coup douteux, il faut jouer simplement en 76.

84. S.I : doit être l'Osae *(blocage)* en 129. *(Sous entendu : continuer à attaquer est futile ; c'est le moment de faire du territoire tout en se renforçant : dans ce cas, le blanc garde encore un peu d'avance, malgré l'attaque manquée en 68).*

92. S.I : meilleur en 130, pour garder une bonne forme. *(Plus tard dans la partie, le groupe blanc aurait dû mourir ; 92 en 130 aurait rendu la vie du groupe plus facile).*

96. A.M : noir a vécu facilement et le blanc doit rajouter un coup. Malgré cela, le groupe blanc central est encore un peu fragile.

105. A.M: le Ko est inévitable ; prendre en Shicho avec 106 n'est pas suffisant pour espérer attaquer le groupe blanc. 111-113 est un succès pour le noir.

120-124. A.M : le blanc réduit le bord, mais 145-147 donne suffisamment de compensation au noir qui détruit le centre.

126. S.I : le blanc doit essayer l'invasion en **a.** *(Doit essayer, cela veut dire que le blanc est en difficulté maintenant et doit être un peu plus ambitieux s'il veut parvenir à renverser la vapeur : 68+84+92+111+113 cela signifie que l'avantage est passé au noir).*

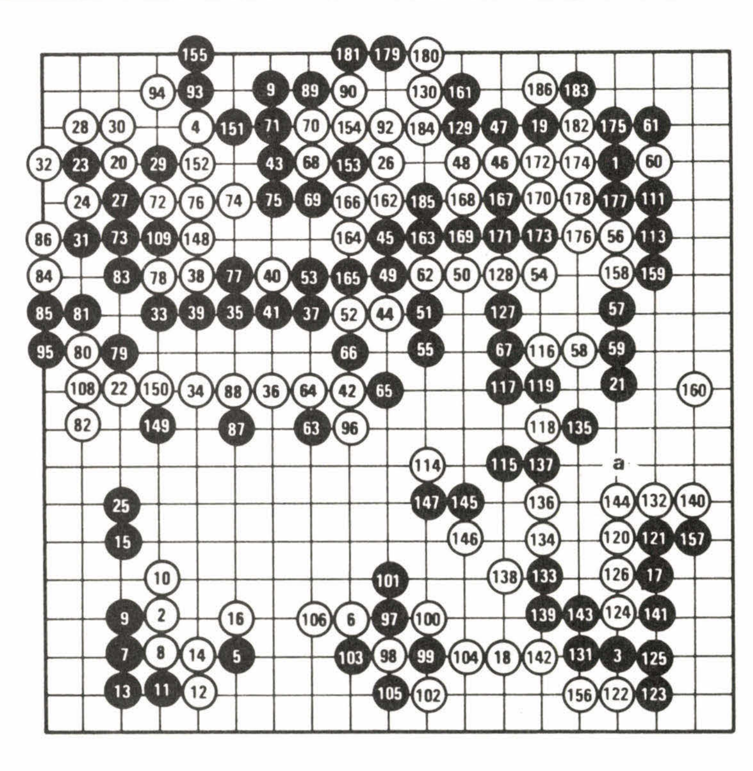
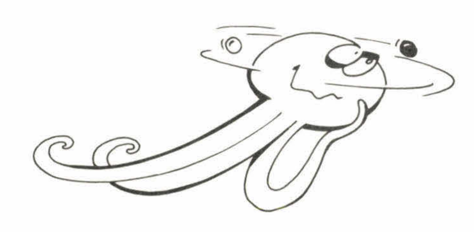


Diagramme 7 : *Coups 1 à 186. 107 Ko en 99 ; 110 Ko en 98 ; 112 connecte en 99. Le blanc (Donzet) gagne après 186, face au noir (Moussa).*

129. S.I : le Keima en 130 forcerait le blanc à lutter pour survivre.



131. S.I : le Hane *(coup diagonal tournant autour d'une pierre de l'adversaire)* en 144 est meilleur.

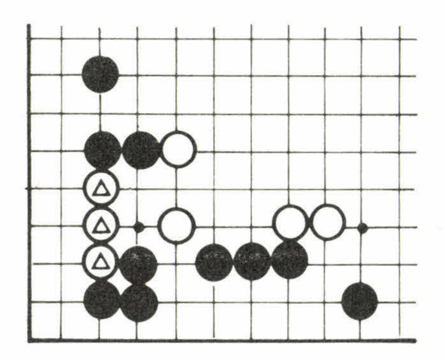
162. S.I : il faut jouer Kosumi en 185. A.M : après 161, le groupe blanc est moribond *(sauf si 162 est joué en 185 ?)* ; le blanc tente ce qu'il peut, mais le groupe noir a trop de liberté. Après 173, la position blanche est désespérée.

176. S.I : il n'y a rien à faire, il faut jouer en 179 pour survivre ; mais à ce moment-là, le noir joue 178 et gagne facilement. 185 aurait pu être joué plus tôt, entraînant la mort du groupe blanc. La partie était finie si le noir n'avait pas commis une incroyable bévue.
(André Moussa dit à peu près la même chose ; Frédéric Donzet a été évidemment très chanceux à la fin, mais il a lui-même gâché beaucoup d'occasions, la partie étant certainement à son avantage de 44 à 68, voire 92-86 capture 4 pierres noires).

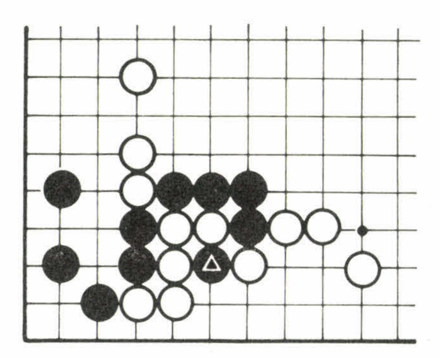
Nous remercions la Kansai Ki In de son commentaire. En plus de la qualité, il y a la certitude.

PROBLEMES

FACILES

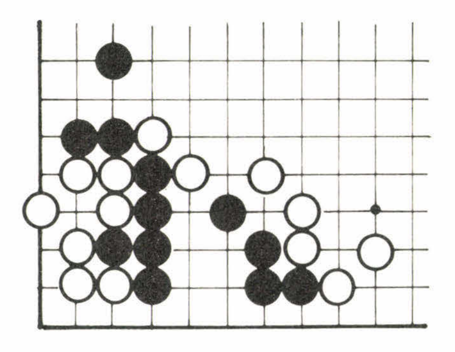


Problème 1 : *comment empêcher la sortie des pierres blanches* Ⓐ *?*

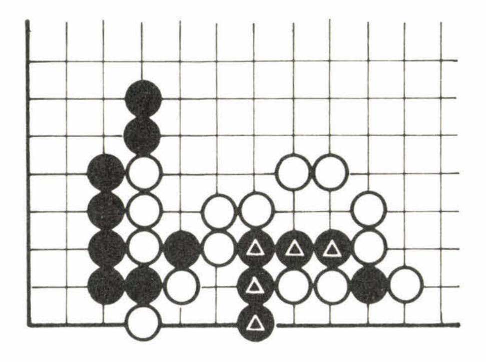


Problème 2 : *comment utiliser la pierre* ● *? C'est facile quand on sait qu'il y a quelque chose à trouver...*

MOYENS

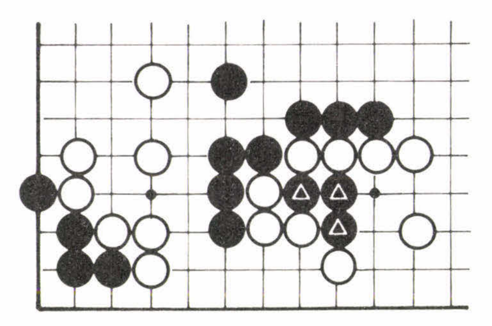


Problème 3 : *comment faire craquer le blocus blanc ?*

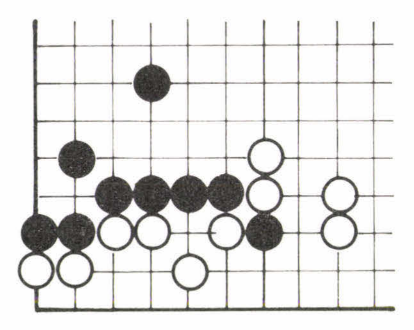


Problème 4 : *comment sauver les pierres* ● *?*

DIFFICILES



Problème 5 : *noir sauve, soit les pierres* ● *soit les pierres du coin.*



Problème 6 : *noir peut-il faire quelque chose dans le coin ?*

solutions page 109

Pierre Aroutcheff

OTHELLO

ENJEUX DES BORDS

Nous avons déjà eu l'occasion d'étudier les caractéristiques particulières des cases de bord, notamment du point de vue tactique. Nous avions vu comment la résolution d'un bord, c'est-à-dire la séquence des coups joués, peut mener à certaines situations d'équilibre ou de déséquilibre. Or la situation d'un bord détermine l'enjeu qu'il va représenter par la suite pour la prise des coins adjacents et pour son occupation définitive.

Toute notion d'équilibre est relative à un temps. Nous considérerons ici la situation établie lorsque le bord est « stabilisé » (plus de coup jouable sans prise immédiate d'un coin) avant le moment où le premier coin adjacent est pris. Un bord peut alors être en équilibre lorsqu'il est monocolore et compte quatre ou six pions. Il est en déséquilibre monocolore lorsqu'il comporte cinq pions, nous l'avons vu plusieurs fois. Il est en déséquilibre bicolore lorsqu'il comporte des pions des deux couleurs, et ceci selon deux cas : insertion ou opposition.

Ces différentes situations ont, pour la suite du combat, des implications qu'il faut connaître afin d'en tenir compte en aval, dans le choix des coups sur les bords.

Les suites qui sont décrites ci-dessous sont des suites théoriques en ce sens qu'elles ne tiennent pas compte de la situation d'ensemble du damier. Elles supposent en particulier qu'aucun coin n'est déjà occupé. Elles représentent cependant des cas fréquents, notamment pour les premiers coins pris.

1. L'équilibre

La position d'équilibre est simple : quatre ou six pions d'une même couleur. Nous les supposerons noirs. Les continuations sont les suivantes :

- 4 pions (diag. 1a et 1b) : en cas de prise d'un coin par Blanc, il y a perte du bord. En cas de prise d'un coin par Noir, il y a possibilité d'insertion d'un pion blanc

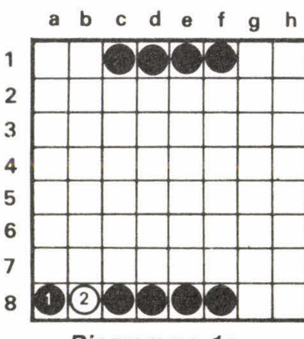


Diagramme 1a

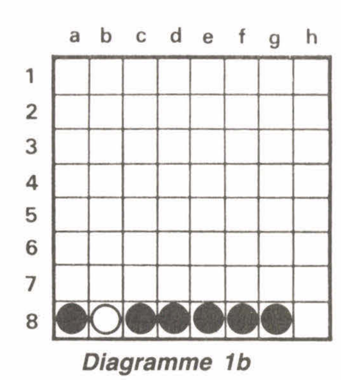
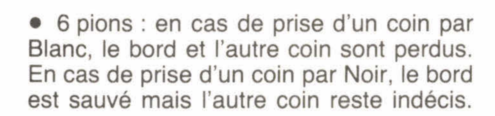


Diagramme 1b

« en attente », qui est une menace pour l'autre coin ;



• 6 pions : en cas de prise d'un coin par Blanc, le bord et l'autre coin sont perdus. En cas de prise d'un coin par Noir, le bord est sauvé mais l'autre coin reste indécis.

2. Le déséquilibre monocolore

Nous supposerons que les 5 pions sont noirs. En cas de prise d'un coin par Blanc, le bord est perdu par Noir. Noir ne peut sauver son bord qu'en prenant le coin contigu à son groupe de pions ; s'il prend l'autre il offre à Blanc la possibilité d'une « fourchette » qui lui donne le bord et l'autre coin (diag. 2a et 2b).

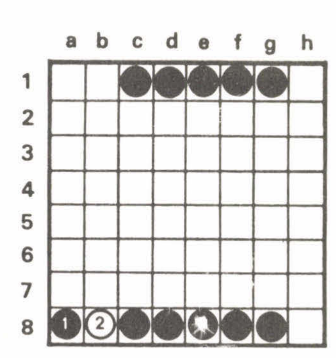


Diagramme 2a

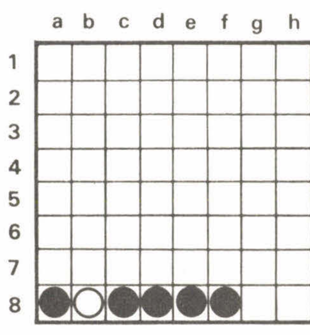


Diagramme 2b

3. Le déséquilibre bicolore d'insertion

Le joueur qui prend un des deux coins prépare une insertion en attente pour l'autre (diag. 3a et 3b). Il y a symétrie des situations et des dangers dans les deux coins.

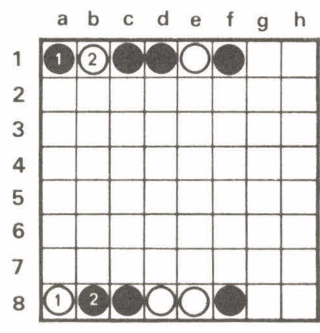


Diagramme 3a

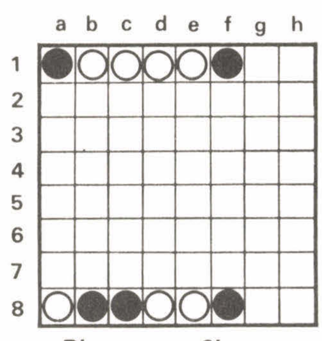


Diagramme 3b

4. Le déséquilibre bicolore d'opposition

Il y a ici symétrie des situations d'un coin à l'autre. Chaque coin en effet, s'il est pris par la couleur du groupe de pions contigu, lui assure la stabilité et à terme, la prise de tout le bord et du coin opposé. Mais s'il est pris par la couleur opposée au groupe de pions contigu, il permet ensuite à celui-ci une insertion et la prise du coin opposé (diag. 4a et 4b).

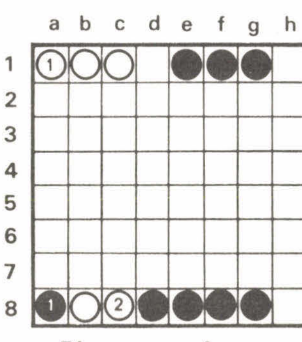


Diagramme 4a

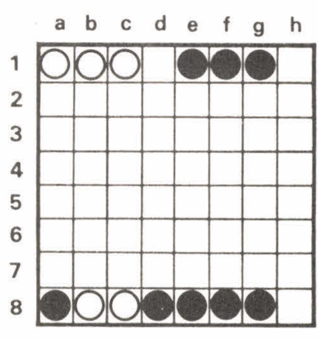
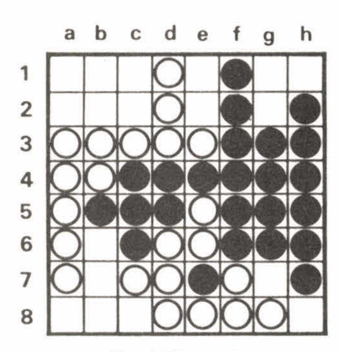


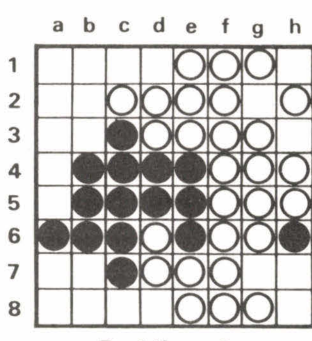
Diagramme 4b

EXERCICES

Dans les deux positions ci-dessous, Noir joue et prend un coin en trois coups.



Problème 1



Problème 2

solutions page 110

François Pingaud

BRIDGE

EXERCICES D'ENCHÈRES

Le système utilisé est la Majeure Cinquième.
Dans les dix exercices suivants, vous êtes placé en Sud.

Exercices (*)

Cote : 4 points

N	E	S	O
1 ♣	-	1 ♥	-
1 ♠	-	?	

1.
♠ R D 4
♥ A V 8 6 4
♦ 8 6 3
♣ D V

2.
♠ D 6 2
♥ V 8 6 5 4
♦ 10 6 4
♣ A 3

3.
♠ V 6 4
♥ 10 6 4 3
♦ A D
♣ A 10 6 4

4.
♠ 3
♥ A V 10 2
♦ A 6 4
♣ R D 6 5 4

Exercices (**)

Cote : 5 points

N	E	S	O
			1 ♦
X	-	?	

5.
♠ 10 6
♥ 8 3
♦ V 6 4 3 2
♣ D 10 6 2

6.
♠ A D 10 6
♥ R 3
♦ 8 6 5 2
♣ 10 6 4

7.
♠ D V 6 4
♥ A D 6 4
♦ 8 3
♣ R 7 6

Exercices (***)

Cote : 6 points

N	E	S	O
		1 ♦	1 ♠
X (*)	-	?	

(*) (X est un contre-Spoutnik)

8.
♠ A R 6 4
♥ A 3
♦ D 7 6 5 4
♣ D V

9.
♠ A V 3
♥ A V 6 4
♦ A V 6 5 4
♣ 2

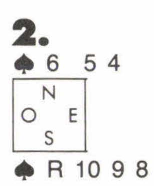
10.
♠ 8 6 4
♥ A V
♦ A R 6 5 3
♣ A D V

JEU DE LA CARTE

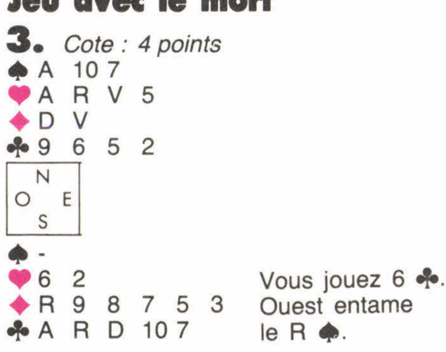
Maniements de couleur

Cote : 3 points

1.
♠ 3
N / O E / S
♠ D V 9 8 7 5

2.

♠ 6 5 4
N / O E / S
♠ R 10 9 8

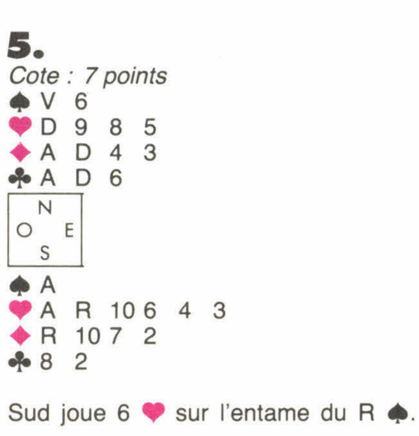
Jeu avec le mort

3. *Cote : 4 points*

♠ A 10 7
♥ A R V 5
♦ D V
♣ 9 6 5 2
N / O E / S
♠ -
♥ 6 2
♦ R 9 8 7 5 3
♣ A R D 10 7

Vous jouez 6 ♣. Ouest entame le R ♠.

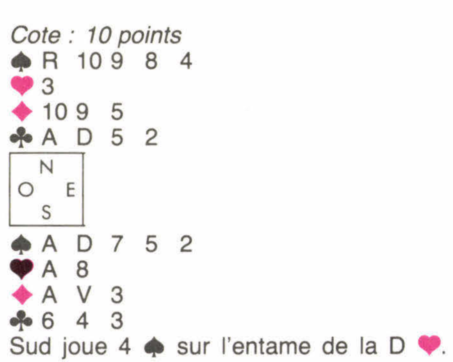
4. *Cote : 6 points*
♠ R D 5
♥ V 5 3
♦ 9 5 3
♣ R 6 4 2
N / O E / S
♠ A 8 2
♥ 7
♦ A R V 8 6 2
♣ A D 3

Vous jouez 5 ♦ sur l'entame du 4 ♥. Est fait la levée de l'As et rejoue le 2 ♥.

5.

Cote : 7 points
♠ V 6
♥ D 9 8 5
♦ A D 4 3
♣ A D 6
N / O E / S
♠ A
♥ A R 10 6 4 3
♦ R 10 7 2
♣ 8 2

Sud joue 6 ♥ sur l'entame du R ♠.

6.

Cote : 10 points

♠ R 10 9 8 4
♥ 3
♦ 10 9 5
♣ A D 5 2
N / O E / S
♠ A D 7 5 2
♥ A 8
♦ A V 3
♣ 6 4 3

Sud joue 4 ♠ sur l'entame de la D ♥.

Entame

Cote : 3 points
Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame sur la séquence ci-dessous :

N	E	S	O
		1 ♠	-
2 ♦	-	3 ♦	-
3 ♠	-	4 ♠	

7.

♠ 5 4 2
♥ 3
♦ V 7 6
♣ D V 10 6 4 3

8.

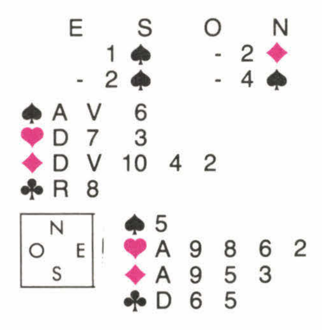
♠ A 4 2
♥ A 3
♦ V 7 6 2
♣ 8 7 5 2

Jeu de la défense

Cote : 3 points

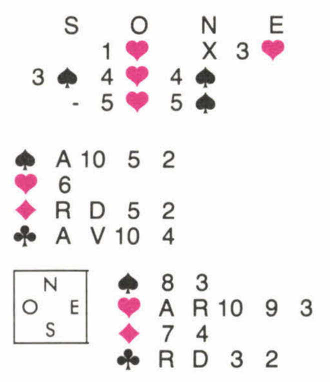
9.

Sud joue 4 ♠, votre partenaire entame le 7 ♦, le déclarant fournissant le 8. Vous avez fait la levée avec l'As, quelle carte rejouez-vous ?



10.

Sud joue 4 ♠, vous entamez l'As ♥ et votre partenaire fournit le V ♥. Quelle signification attribuez-vous à cette carte et que rejouez-vous ?



solutions page 110

LES CONVENTIONS DE BASE DU BRIDGE MODERNE
Le Texas (suite)

Examinons à présent la deuxième enchère de l'auteur du Texas après un rectificatif simple.

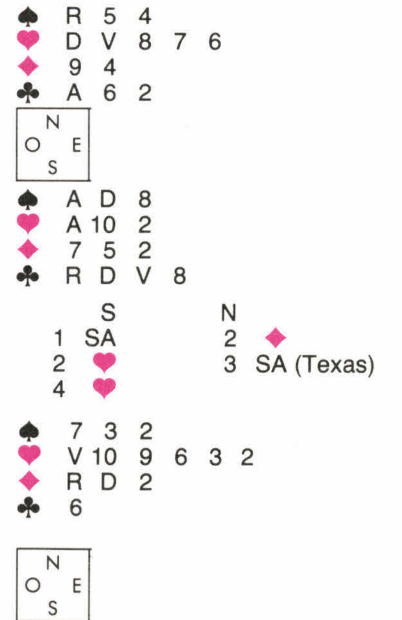
exemple : 1SA 2 ♦
2 ♥ ?

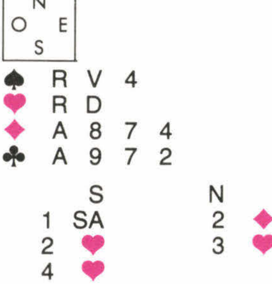
— avec une main de 0 à 7 DH : passez, c'est la misère
— avec une main régulière (5 3 3 2)
- avec 8 H, annoncez 2 SA
- avec 9-14 H, annoncez 3 SA (arrêt)
- avec 15-16 H, annoncez 4 SA (attention cette enchère n'est pas un Blackood, c'est une enchère quantitative)

— Avec un unicolore au moins sixième
- avec 8 DH, rejetez votre couleur au palier de trois (misère dorée)
- avec 9-13 DH, annoncez la manche

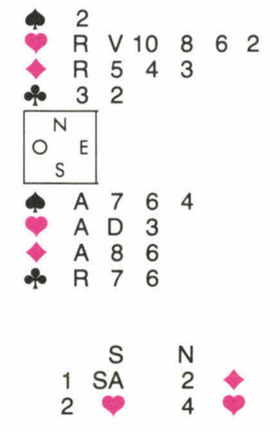
— avec un bicolore et au moins 9 H, annoncez naturellement votre deuxième couleur.

Exemples de séquences complètes

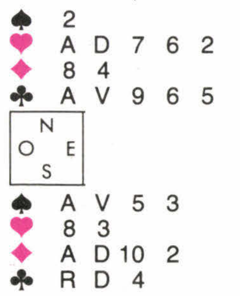




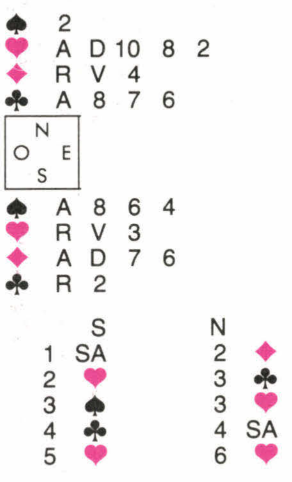
Seul l'emploi du Texas permet d'annoncer correctement cette manche.



Il est inutile d'annoncer vos carreaux, avec une main sans espoir de chelem, le fit à ♥ étant certain (la description plus précise de votre main ne pouvant aider que vos adversaires).



L'emploi du Texas a permis d'annoncer les deux couleurs sans dépasser le palier de 3 SA.
L'annonce de 3 SA signale de bonnes tenues dans les couleurs restantes et sans avenir dans les couleurs du répondant.
Classiquement la séquence serait :
1 SA 3 ♥
3 SA
On n'a aucune indication sur les arrêts dans les trois autres couleurs.



L'ouvreur d'1 SA peut facilement reévaluer son jeu après l'annonce du bicolore ♥-♣ du partenaire.

3 ♠ montre des velléités de chelem, le partenaire accepte sans problème. Avec une main plus faible, Sud aurait conclu à 4♥ sur 3♣.

Inférences du Texas

L'enchère directe de 2 SA sur l'ouverture n'étant plus possible puisque le partenaire l'entendra comme un Texas ♦, il est nécessaire de procéder en deux temps. Faire un stayman à 2 ♣ et opérer une redemande à 2 SA.

Il est préférable de modifier les réponses au stayman :

2 ♦ : pas de majeures 4e de 16 à 18 H
2 ♣ : 4 cartes à ♥
2 ♥ : 4 cartes à ♠
2 SA : les deux majeures 4e de 16 à 17 H
3 SA : les deux majeures 4e et 18 H.
L'annonce d'une couleur au palier de trois montre cinq cartes dans une main solide.

Freddy Salama
et Philippe Soulet

BACKGAMMON

Dans ces huit positions ci-dessous, Blanc doit jouer. Quels sont ses meilleurs coups ?

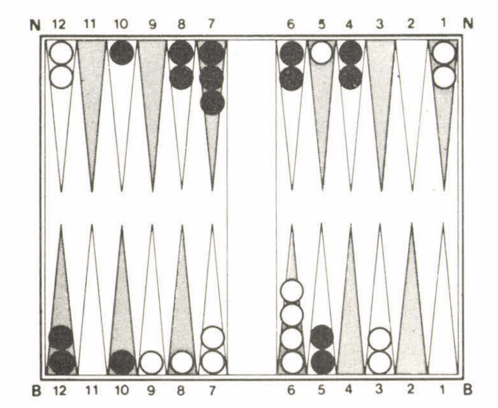


Diagramme 1 : *Blanc joue 4 - 2.*

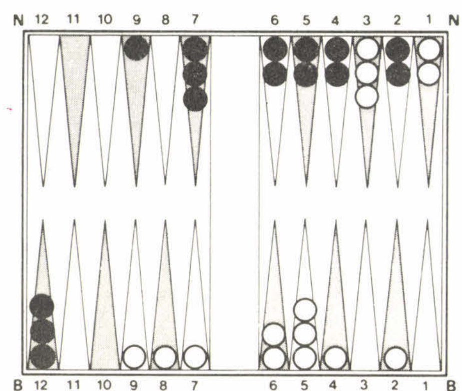


Diagramme 2 : *Blanc joue 6 - 5.*

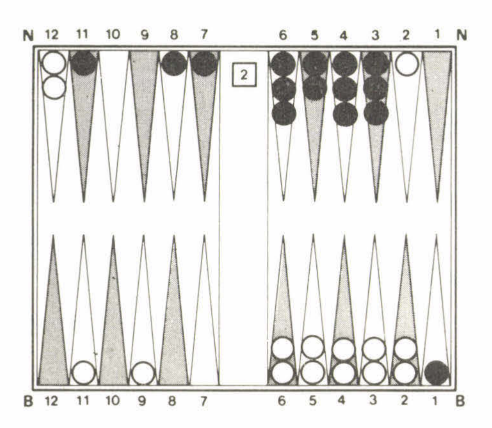


Diagramme 3 : *Blanc joue 4 - 1.*

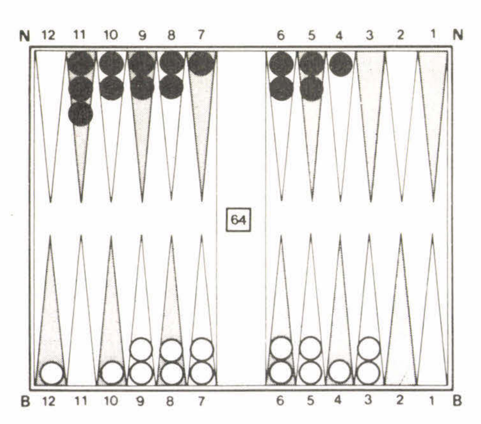


Diagramme 4 : *Blanc doit-il doubler ?*

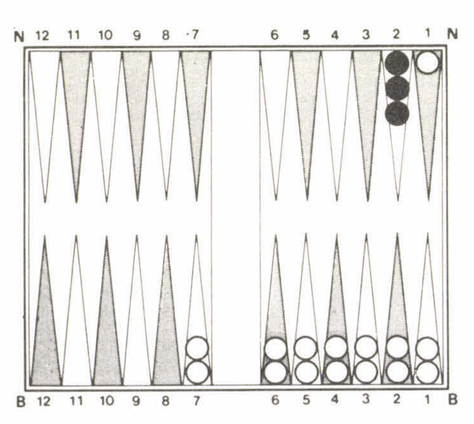


Diagramme 5 : *Blanc joue 4 - 3.*

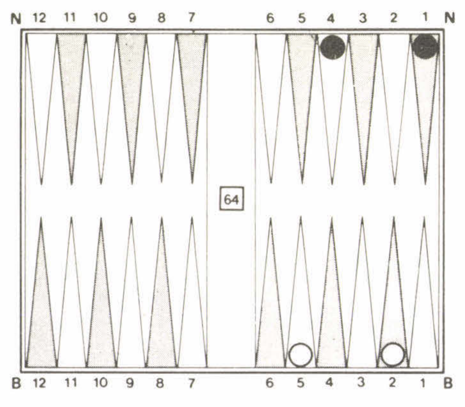


Diagramme 6 : *Blanc doit-il doubler ?*

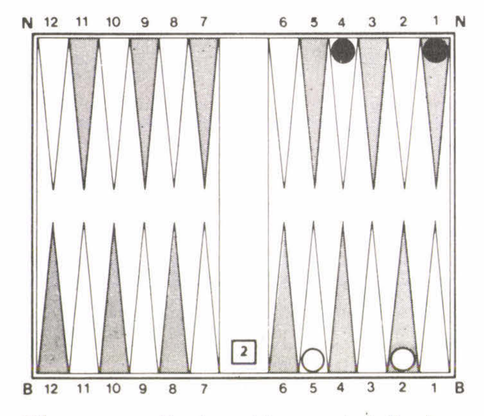


Diagramme 7 : *Le videau est à 2 chez Blanc. Celui-ci doit-il redoubler ?*

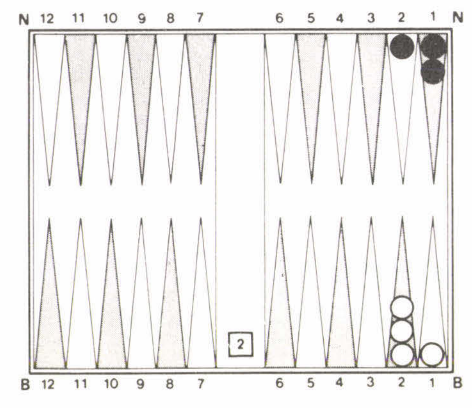
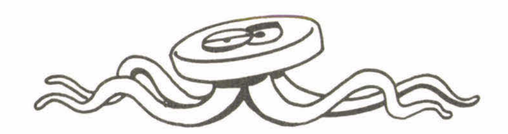


Diagramme 8 : *Le videau est à 2 chez Blanc. Celui-ci doit-il redoubler ?*



solutions pages 110 et 111

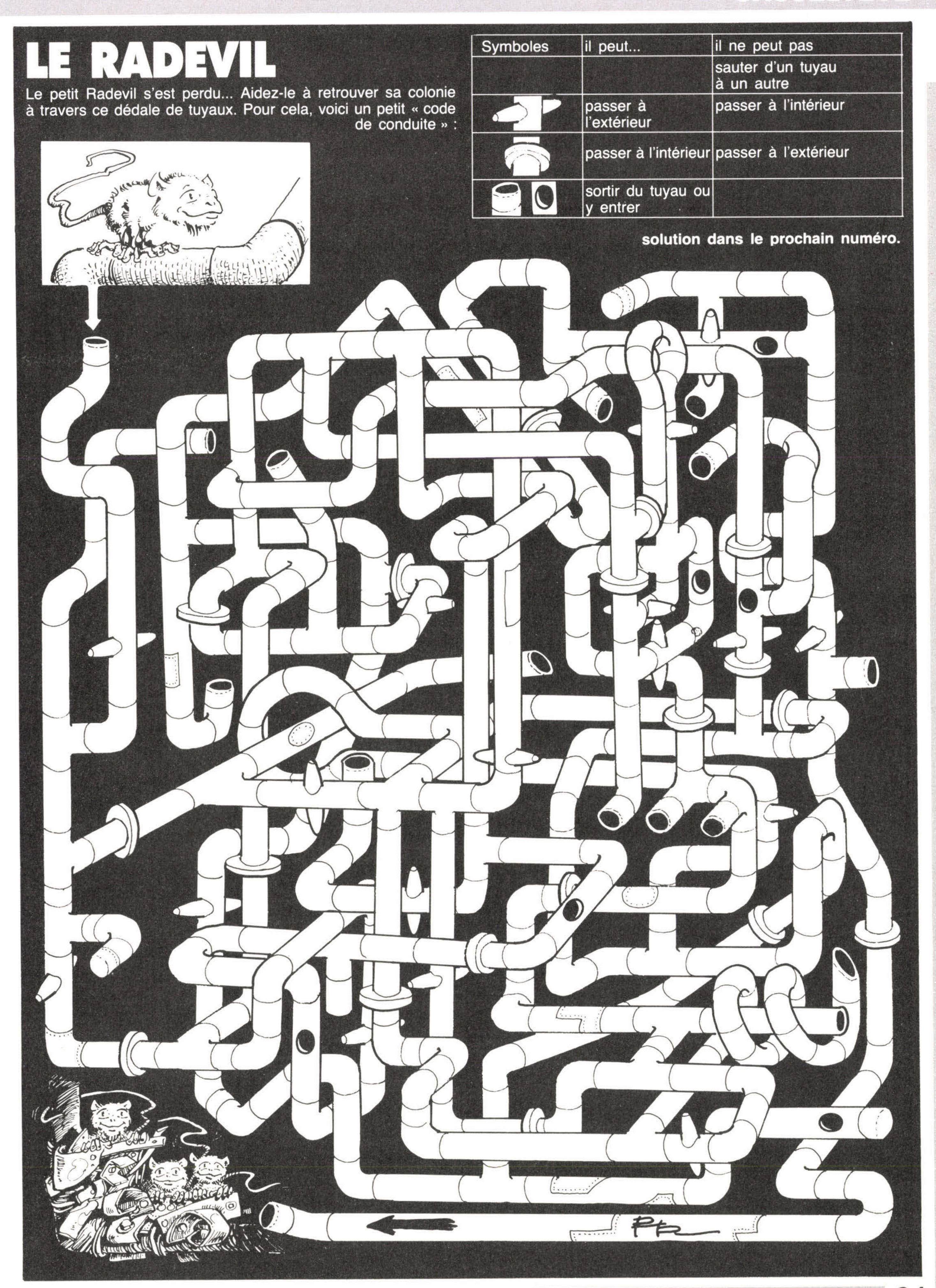
A.F.J.

LE RADEVIL

Le petit Radevil s'est perdu... Aidez-le à retrouver sa colonie à travers ce dédale de tuyaux. Pour cela, voici un petit « code de conduite » :

Symboles	il peut...	il ne peut pas
		sauter d'un tuyau à un autre
	passer à l'extérieur	passer à l'intérieur
	passer à l'intérieur	passer à l'extérieur
	sortir du tuyau ou y entrer	

solution dans le prochain numéro.



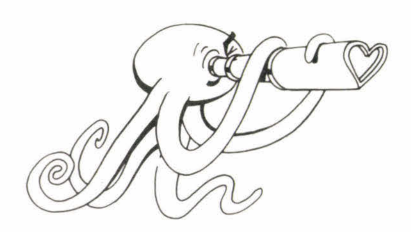
HISTOIRES DE FAMILLE

QUE DES VENDREDIS!

Sophie et Paul sont nés un vendredi de la même année; c'était un jour férié ; mais à des dates différentes. Ils se sont mariés également un vendredi, la veille de l'anniversaire de Sophie. Et cette année-là, coïncidence, l'anniversaire de Paul tombait aussi un vendredi. Sachant qu'ils n'ont pas cinquante ans, quelle est la date de naissance de chacun ?

FAMILLE NOMBREUSE

Olivia et Robert se sont mariés un jour de mai. Depuis ce jour, chaque 1er avril, Olivia s'est retrouvée à la maternité et chaque fois, la "petite" famille s'est agrandie... C'était encore le cas ce 1er avril 1985. Comme chaque année, tous leurs enfants, (tous donc nés un 1er avril) et tous bien vivants se retrouvent ce jour chez leur grand-mère qui offre à chacun un gâteau d'anniversaire, avec autant de bougies qu'il a d'années. Comme c'est curieux ! dit-elle. Cette année, il m'a fallu 28 bougies, juste le double de ce qu'il m'a fallu il y a deux ans. Saurez-vous trouver: 1. le nombre d'enfants de Olivia et Robert au 1er janvier 1985. 2. En quelle année est né leur troisième enfant?



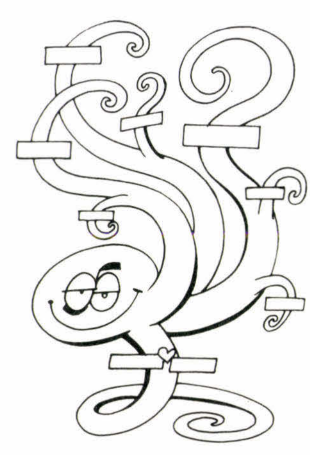
POUR LE LOTO

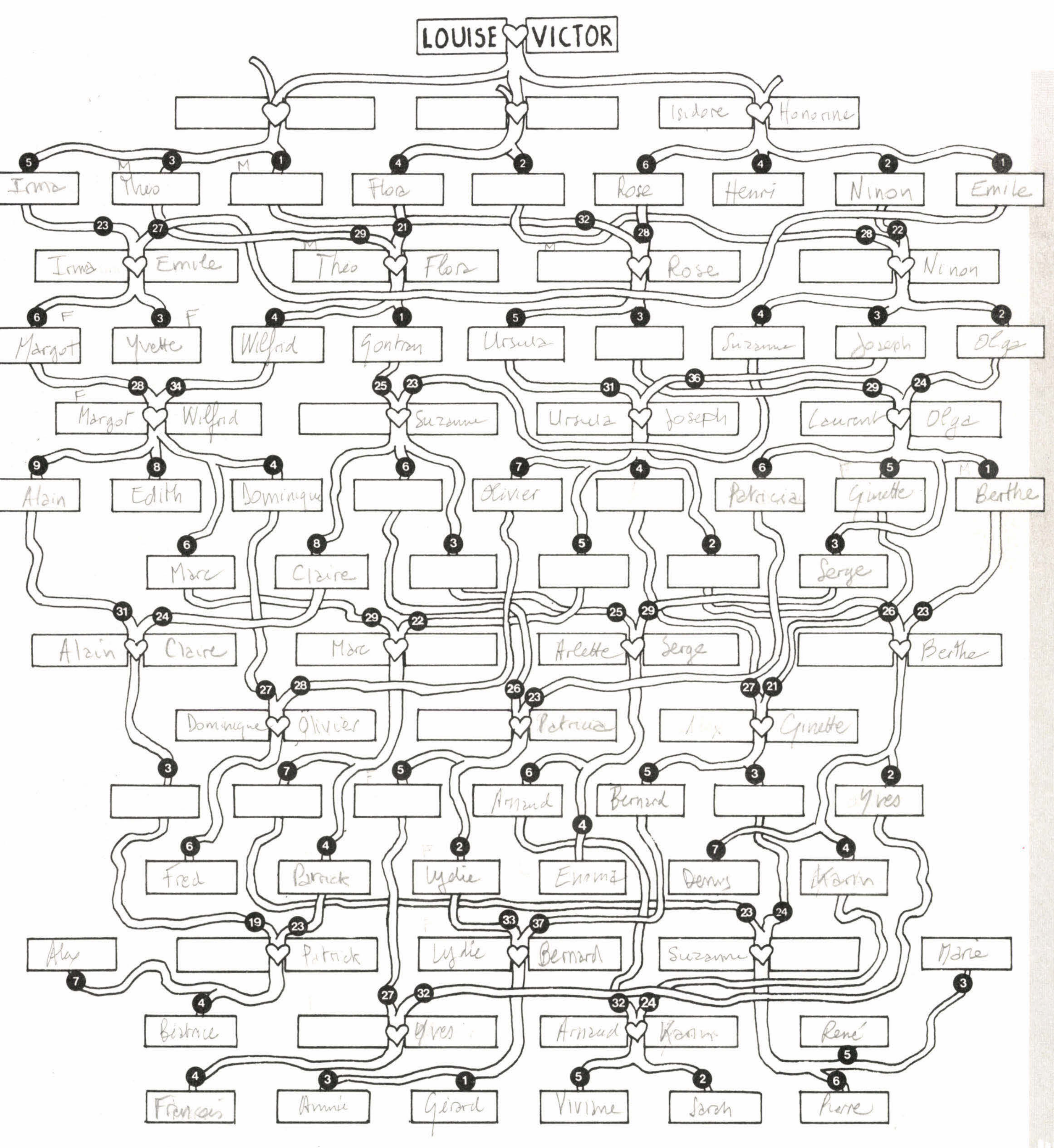
Valérie et Thierry sont nés à moins d'un an d'intervalle. Chaque année, l'anniversaire de Thierry tombe 37 jours après celui de Valérie. A cette occasion, ils jouent au Loto. Sur la même grille, ils inscrivent leurs deux dates de naissance: le jour du mois (1 à 31), le numéro du mois (1 à 12) et le millésime (1 à 49). (ex: pour 1917, le numéro retenu serait 17). Et, fait remarquable, l'ensemble des six numéros cochés comporte une fois et une seule chacun des dix chiffres de 0 à 9. Quelle est la combinaison du Loto jouée par Valérie et Thierry chaque année?

L'ARBRE...

De Victor et Louise, naquit une bien étrange famille... Leurs descendants ne se marièrent qu'entre cousins germains. Déjà leurs trois fils, Félix, Isidore et Quentin, épousèrent respectivement leurs cousines Thérèse, Honorine et Jeanne... Et dans cette famille un homme épouse toujours une femme plus jeune que lui. Reconstituez l'arbre généalogique d'après les indications ci-après. Sur l'arbre ci-contre, ces nombres indiquent les années qui séparent un mariage d'une naissance ou... une naissance d'un mariage. Lorsque l'on signale les frères et les soeurs, ils sont cités tous ensemble, sans omission aucune.

- Henri mourut enfant, bien avant que ses soeurs Rose et Ninon et son frère Emile ne se marient. De même, Edith, avant que ses frères Alain et Marc et sa soeur Dominique ne se marient.
- Patrick s'est marié à 23 ans, au même âge que Irma, qui eût deux frères et deux filles, et que Suzanne, qui eût un frère et une soeur.
- Fred, le fils unique d'Olivier, est mort sans se marier, de même que Yvette soeur de Margot, que Denis, frère d'Yves et Karin, et de même qu'Emma, soeur d'Arnaud.
- Raoul, le premier né de Félix, est cousin de Charles.
- Rose est la plus jeune des quatre enfants d'Honorine.
- Quarante ans après le mariage de ses parents Wilfrid et Margot, Alain épousa Claire.
- Flora a 8 ans de moins que son mari Théo. Gontran, l'un de leurs deux fils, est né un an après leur mariage.
- François est fils unique, Alex a trois ans de moins que sa soeur Béatrice, Sarah est née deux ans après le mariage de ses parents et 3 ans avant sa soeur Viviane.
- Ursula avait 31 ans le jour où elle épousa Joseph.
- Olga et Laurent eurent 4 enfants de leur union: Berthe qui leur donna 3 petits enfants, Ginette qui est la cadette, Serge qui épousa Arlette, et Patricia.
- Alice, fille de Xavier, est la cousine de Nicole qui est fille unique, et de Hélène qui épousa Kevin, fils de Patricia.
- Quarante-deux ans après le mariage de ses parents, Bernard épousa Lydie. De leur union naquirent Gérard, puis Annie.
- René a 2 ans de moins que sa soeur Marie et 1 an de plus que son frère Pierre.





solutions page 111

DIABLERIES

Vos amis vous ont choisi comme meneur de jeu. Vous allez organiser un jeu de rôle grandeur nature. Pour préparer le jeu, vous explorez les galeries d'une ancienne carrière. L'un de vos amis vous en a remis un plan sommaire. D'étranges événements ponctuent votre repérage des lieux. Mais pourquoi donc ?...

joueur : en solitaire ;

matériel :
- une calculatrice TI, HP ou possédant les fonctions présentes dans nos listings ; ou un micro-ordinateur ;
- du papier quadrillé, pour relever votre parcours. Sur l'axe des X, numérotez les cases de 35 à 55, sur l'axe des Y, de 27 à 44 (voir figure ci-dessous) ;
- une gomme et un crayon.

but du jeu : sortir du souterrain et comprendre ce qui s'y passe.

début du jeu :
l'entrée du souterrain se situe en X = 35, Y = 35 (voir la figure ci-dessous mentionnée d'un D) ;

le jeu :
- reportez-vous au mode opératoire de votre calculatrice et suivez-le point par point ;
- vérifiez que tout fonctionne bien en tapant les coordonnées de la case de départ (X = 35, Y = 35). Vous devez obtenir .272848) ;
- dans tous les cas, seuls comptent les quatre chiffres situés après la virgule (un point sur les calculatrices). Les autres permettent d'éviter les arrondis : ne vous en préoccupez pas ;
- chaque tour de jeu consiste à taper les coordonnées de la case qu'on aborde et à lire le résultat affiché.

Deux règles président à la bonne marche du jeu. Les voici :

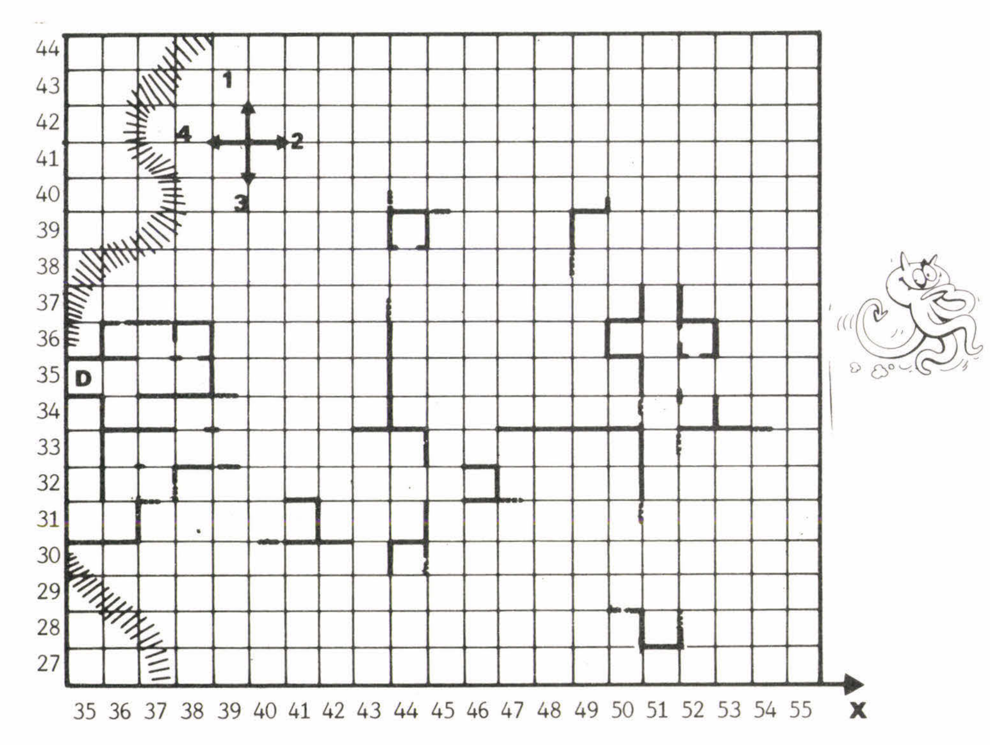
- **Règle 1.** Le résultat contient 1, 2, 3 ou 4. Vous devez vous déplacer d'une case dans l'une des directions offertes, sachant que 1 = nord (noté N), 2 = est, 3 = sud et 4 = ouest.

Exemples :
.3431 : vous avez le choix entre nord (1), sud (3) et ouest (4) ;
.1175 : vous ne pouvez aller que vers le nord ;
.0642 : vous avez le choix entre est (2) et ouest (4) ;
.9756 : impossible de vous déplacer pour l'instant.

Quand le résultat ne permet aucun déplacement (ni 1, ni 2, ni 3, ni 4) il faut appliquer la règle 2.
Il est interdit de sortir des limites du terrain.

- **Règle 2.** Dans l'impossibilité de vous déplacer, consultez la Table des événements. En regard du résultat affiché sur votre calculatrice, figure un texte relatif à l'événement rencontré.
Parfois il faudra faire un choix et taper $\sqrt{x}$, x^2 ou d'autres touches, puis consulter à nouveau la même table (ce qui est noté V.T).

En abordant une nouvelle case, à la suite d'un déplacement forcé, vous devrez en taper les coordonnées sur la calculatrice pour la connaître.
Vous pouvez librement revenir sur toute case déjà visitée précédemment (et notée sur votre plan).



Chaque case du terrain que vous explorez est repérée en coordonnées cartésiennes ; X variant de 35 à 55 et Y de 27 à 44. Votre point de départ est en X = 35 ; Y = 35, marqué d'un D.

TABLE DES ÉVÉNEMENTS

.0127 Sur la couverture vous lisez « Annuaire des professions » ! Faites 3 fois $\sqrt{x}$, puis V.T.

.0699 Des chuchotements ? Allez d'une case vers l'ouest.

.1128 Ça a la forme d'un cercueil. Surmontant votre angoisse vous l'ouvrez. Il est vide, mais au même moment le rideau du mur nord s'efface. Allez en X = 38, Y = 37 ou faites $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis V.T.

.3108 La combustion s'opère. Faites $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$ puis V.T.

.3359 Vous lisez « l'autel est le secret ». Que faites-vous ?
1. Vous refermez le livre. Faites x^2, x^2, puis V.T.
2. Vous examinez l'autel. Faites x^2, puis V.T.

.4157 C'était un faux mur en polystyrène peint. Avancez d'une case dans la direction choisie. Vous êtes de plus en plus perplexe. Faites $\sqrt{x}$ trois fois, puis V.T.

.4214 Vous parvenez malgré tout en haut de l'échelle. Vous soulevez une trappe et... (lire la suite dans les solutions, page 112).

.5771 Il tombe à la renverse, mais s'enfuit vers l'est, puis le nord. Un papier est tombé de sa poche. C'est le plan du dédale. Vous y voyez qu'il est possible d'aller jusqu'en X = 50, Y = 40. Allez-y.

.5575 Au milieu d'une pièce au plafond bas, pend une ficelle.
1. Vous y mettez le feu. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous la tirez. Faites x^2, puis V.T.

.5580 Vous entendez une longue plainte, puis... un rire démoniaque...
1. Vous courez jusqu'en X = 51, Y = 37.
2. Vous vous en rapprochez (allez d'une case au sud).

.5796 Vous entrez un peu étonné dans une petite salle tapissée de soie noire. Sur une sorte d'autel, un livre est ouvert. Au sol, un pentacle est dessiné. Que faites-vous ?
1. Vous examinez le pentacle $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous marchez sur le pentacle $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis V.T.
3. Vous regardez le livre x^2, puis V.T.
4. Vous examinez l'autel. x^2, x^2, puis V.T.

.6447 Voir en .4157.

.7466 Vous venez de dénouer un sac remplit d'eau. Vous recevez une bonne trentaine de litres sur la tête. Vous allez d'une case vers l'Ouest, assez en colère.

.7613 Sous une fine couche de poussière, il y a une clef. Vous la prenez. Faites x^2, puis V.T.

.8057 Il y a une échelle qui remonte vers la surface et, à côté, une ficelle qui pend...
1. Vous tirez sur la ficelle. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous montez à l'échelle. Faites x^2, puis V.T.

.8660 Vous êtes dans une pièce dont le sol est meuble. Dans un coin, il y a une pelle.
1. Vous préférez aller en X = 45, Y = 39. Allez-y !
2. Vous creusez, là où c'est le plus mou. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.

.8716 La boule cloutée s'abat à vos pieds. Vous fuyez d'une case vers l'est, puis au nord.

.8725 Votre jambe s'enfonce dans une sorte de boue rouge jusqu'au genou ! Rien d'autre ne se passe. Faites x^2, x^2, puis V.T.

.8976 Rien ne se passe. Étonné, non ? Faites x^2, x^2 puis V.T.

.9466 Il s'ouvre ! C'était une plaque de bois sur laquelle des pierres étaient collées. Bizarre. Allez en X = 41 et Y = 37.

.6492 Le premier barreau a été à demi scié. Il se casse sous votre poids, tirant un câble qui, lui déclenche l'ouverture d'un sac rempli de plumes. Faites x^2, puis V.T.

.7597 De l'ombre surgit un personnage en cape, armé d'un fléau d'armes. Il s'avance, soulève l'arme...
1. Vous reculez rapidement. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous plongez sur lui pour le renverser. Faites x^2, puis V.T.

.8029 Vous examinez le mur :
1. Nord Faites x^2, puis V.T.
2. Sud Faites x^2, x^2, puis V.T.

.8960 Au sol il y a de nombreuses traces de pas. Elles disparaissent au pied du mur est. Que faites-vous ?
1. Vous tentez de pousser le mur est. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous tirez sur chaque pierre du mur est. Faites $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis V.T.
3. Vous examinez les murs Nord et Sud. Faites x^2, puis V.T.
4. Il y a un tapis, vous le soulevez. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.

.9306 En voilà un grand trou !
1. Vous continuez à creuser. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous arrêtez. Faites x^2, puis V.T.

.9600 Vous êtes dans une pièce humide. Vous entendez des bruits de pas. Retournez en X = 52, Y = 35.

.9646 Vous découvrez un tibia. Il semble avoir été recollé en son milieu.
1. Vous le recassez. Faites $\sqrt{x}$, puis V.T.
2. Vous le gardez tel quel. Faites $\sqrt{x}$, $\sqrt{x}$, puis V.T.

.9729 Certaines se détachent. Etrange. Faites x^2, puis V.T.

.9821 Vous découvrez à l'intérieur un papier roulé, qui dit 8 est, 3 sud. Tapez les coordonnées de la case trouvée et continuez à explorer.

.9910 Eh bien voilà. Mais vous pouvez encore changer d'avis... Faites x^2, x^2, puis V.T.

1.1159 Il y a une trappe. Vous l'ouvrez. Un escalier descend. Vous le suivez. Il vous conduit en X = 46 et Y = 36.

CRÉEZ VOS PROPRES AVENTURES

Les habitués de nos colonnes reconnaîtront sans peine les listings proposés. Ils leur ont déjà permis de partir à l'aventure. Les autres les découvriront. Mais tous, vous pouvez créer vos propres aventures. Comment faire ?

Prenez du papier quadrillé, tracez deux axes de coordonnées X et Y (comme sur la figure ci-contre) et réservez quatre carreaux par case de coordonnées X, Y. Il faut de la place. Quand vous aurez tapé le listing correspondant à votre machine, il vous restera à choisir une zone inexplorée dans les jeux précédents. Par exemple, où X et Y varient chacun de 60 à 80. Choisissez une case au hasard, entrez ses coordonnées dans la calculatrice. Ce sera le point de départ de votre parcours. La machine affiche un résultat. Plutôt que de le noter, tracez les flèches correspondant aux directions qui peuvent être empruntées dans cette case.

Dans notre jeu, le résultat affiché en tapant les coordonnées du point de départ (X = 35, Y = 35) est .272848. La seule direction possible est 2, c'est-à-dire l'Est. Tracez une flèche vers la droite, rejoignant le centre de la case voisine. Procédez ainsi de case en case en suivant les directions offertes. Bien sûr, si tous les chemins s'arrêtent en impasse dès les premiers mouvements, il faudra choisir un autre point de départ. Avec un « bon » point de départ vous obtiendrez un dédale comprenant de 10 à 20 cases reliées entre elles. Il y aura des impasses et, plus important, des cases n'offrant aucune direction de déplacement. Les valeurs de ces cases seront inscrites dans la table des événements. En regard de chacune d'elles devra figurer une brève description, puis 2, 3 ou 4 options, au terme de chacune desquelles sera placée une action relative à la calculatrice ($\sqrt{x}$, x^2, 1/x, par exemple). Les valeurs résultant de chacune de ces actions doivent également figurer dans la table des événements.

Par exemple, la case testée indique .9877. Inscrivez-la dans la table des événements :

.9877 : Vous êtes à un carrefour, dans une forêt.
1. Vous allez vers le nord. Faites $\sqrt{x}$, puis consulter à nouveau la table.
2. Vous rebroussez chemin. Faites x^2, puis consultez à nouveau la table.

La première option ($\sqrt{x}$) renvoie au chiffre .9993 qui dit « une troupe de gobelins avance vers vous, vous fuyez d'une case vers l'Est, tapez les coordonnées de cette case. »

L'option 2 donne .9974 et vous inscrivez par exemple « vous êtes à nouveau au village. Tapez X = 26 et Y = 27 ».

Parmi les conséquences décrites, il y aura au moins un déplacement, soit vers l'une des cases voisines, soit vers une case plus éloignée. Cette dernière case sera le point de départ d'un nouveau réseau de cases, et ainsi de suite.

Une aventure de petite taille comportera un minimum de deux ou trois réseaux. Le joueur devra aboutir à une case constituant le but du jeu ou simplement la sortie du dédale.

Bonne aventure...

DIABLERIES POUR TI 57 « CLASSIQUE »

00	81	R/S
01	32.0	STO 0
02	81	R/S
03	32.1	STO 1
04	33.0	RCL 0
05	29	2nd cos
06	32.0	STO 0
07	33.1	RCL 1
08	28	2nd sin
09	32.1	STO 1
10	33.0	RCL 0
11	75	+
12	33.1	RCL 1
13	85	=
14	55	×
15	01	1
16	00	0
17	00	0
18	85	=
19	−49	INV 2nd Int
20	36	2nd Pause
21	71	RST

mode opératoire

1. allumez la calculatrice, faites LRN ;
2. tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, STO 1, etc.) ;
3. faites à nouveau LRN, puis RST, 2nd Fix 5, 2nd Deg. Cette dernière instruction est indispensable, car vous devez être en « mode degré » ;
4. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation) ;
5. reprenez au point 4 pour le tour de jeu suivant.

DIABLERIES POUR TI 57 LCD

00	13	R/S
01	61.00	STO 0
02	13	R/S
03	61.01	STO 1
04	71.00	RCL 0
05	43	cos
06	61.00	STO 0
07	71.01	RCL 1
08	42	sin
09	61.01	STO 1
10	71.00	RCL 0
11	85	+
12	71.01	RCL 1
13	95	=
14	65	×
15	01	1
16	00	0
17	00	0
18	95	=
19	59	2nd Frac
20	96	2nd Pause
21	21	RST

mode opératoire

1. faites successivement ON/C, LRN, INV 2nd CP, LRN ;
2. faites 2nd Part 2 (affichage 40.2). Vous disposez de 40 pas de programme et de deux mémoires ;
3. LRN, puis tapez les instructions du listing (colonne de droite : R/S, STO 0, R/S, etc.) ;
4. faites LRN, RST, appuyez sur la touche DRG de manière que RAD ou GRAD ne soit pas affiché ; faire 2nd Fix 6 ;
5. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X R/S Y R/S. Après quelques secondes, vous obtenez le nombre Z, sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation) ;
6. reprenez au point 5 pour le tour de jeu suivant.

DIABLERIES POUR HP 33E

01	23 1	STO 1
02	21	x ⇄ y
03	23 0	STO 0
04	24 0	RCL 0
05	14 8	f COS
06	23 0	STO 0
07	24 1	RCL 1
08	14 7	f SIN
09	23 1	STO 1
10	24 0	RCL 0
11	24 1	RCL 1
12	51	+
13	1	1
14	0	0
15	0	0
16	61	×
17	15 53	g FRAC
18	14 74	f PAUSE
19	15 12	g RTN

mode opératoire

1. ON, curseur sur PRGM. Tapez les instructions (colonne de droite : STO 1, x ⇄ y, STO 0, etc.) ;
2. replacez le curseur sur RUN, puis g DEG, f FIX 6, g RTN ;
3. tapez les coordonnées de la case où vous vous trouvez sous la forme X ENTER ↑ Y R/S R/S. Au bout de quelques secondes, la calculatrice affiche un nombre Z sous la forme 0.abcdef (voir texte pour interprétation).
4. reprenez au point 3 pour le tour de jeu suivant.

adaptation pour autres calculatrices

Le nombre Z, servant de base à la création du terrain et des événements qui s'y déroulent, est égal à la partie fractionnaire de (cos X + sin Y) × 100. Où, X et Y sont les valeurs de la coordonnée du personnage. Toutes les calculatrices scientifiques peuvent supporter ce simple calcul.

Sur TI 58, 58C, 59, il faut taper les numéros de mémoire en les faisant précéder par un 0. Par exemple STO 1 devient STO 01. Sur les différentes HP, il faudra faire attention aux « préfixes » (f et g sur 33 ; f, g et h sur 34 C). Par exemple f PAUSE devient h PSE sur HP 34C.

DIABLERIES POUR TOUT MICRO

```
10  REM CONVERSION.RAD->DEGRE
15  REM  FAITES:PRINT COS(45)
20  REM  SI VOUS TROUVEZ :
25  REM   A) .52532199 ALORS
26  REM   NE CHANGEZ RIEN !
30  REM  B) SI VOUS TROUVEZ.707
40  REM  FAITES C=1 EN LIGNE 100
50  REM --------------------
100 C = .0174532925
110  INPUT "X=";X
115  INPUT "Y=";Y
120 Z =  ABS ( COS (X * C) + SIN
     (Y * C)) * 100
130 Z = Z -  INT (Z)
140 Z = Z * 10000
150 Z =  INT (Z)
160 Z = Z / 10000
170  PRINT Z: PRINT
180  GOTO 110
```

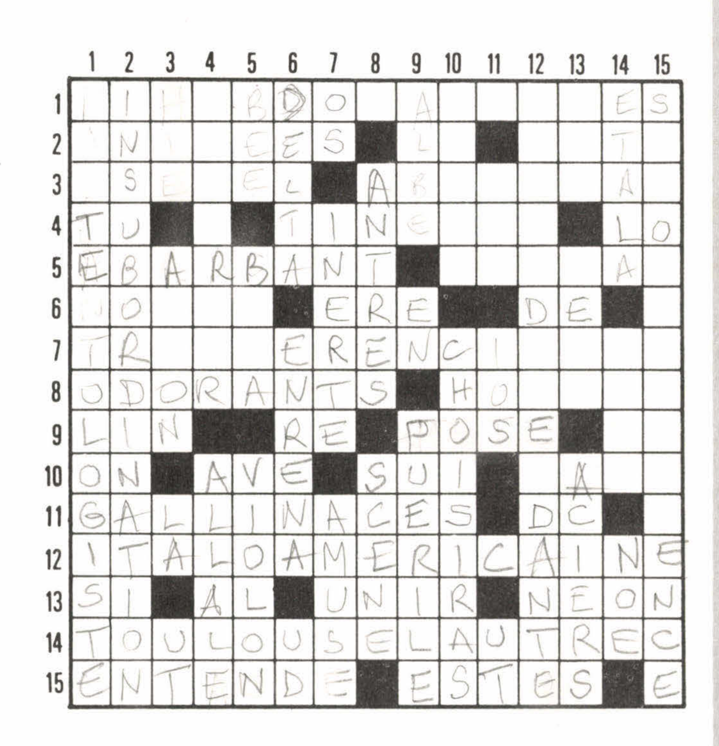
Michel Brassinne

MOTS CROISÉS



Horizontalement :
1. Obéissent à un rythme régulier.- **2.** Mues. Article. Releva.- **3.** Ile du Danube. Pour un père.- **4.** Pronom. C'est souvent une vraie teigne. Saint normand.- **5.** Limant. Dada oriental.- **6.** Envoya. Période. Cube.- **7.** Ne manque pas de toupet.- **8.** D'un bouquet prononcé. Incite à sauter.- **9.** Tissu. Dans la gamme. Crâne. Symbolise un métal.- **10.** Bouc émissaire. Prière. Gisement de gaz. Pacte.- **11.** Faisans ou dindons. Généralement accolé à Washington.- **12.** Peut qualifier la Mafia.- **13.** Conjonction. Article d'importation. Lier. Gaz.- **14.** La Goulue lui doit sa gloire.- **15.** Saisisse. Soviétique.

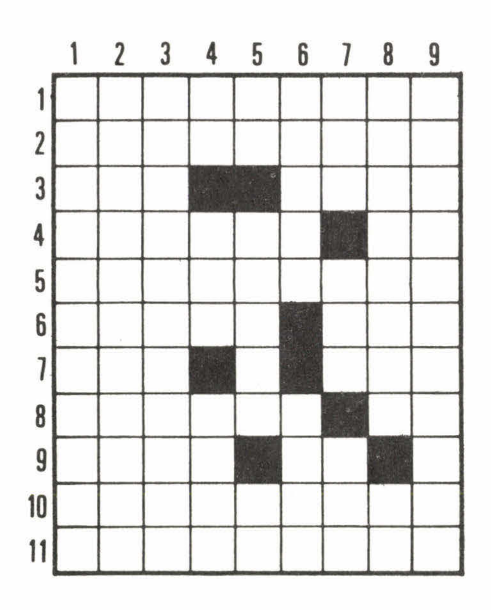
Verticalement:
1. A tendance à chercher la petite bête.- **2.** Fronde.- **3.** Dame de carreau. Station alpine. Adverbe. Note.- **4.** Charrier. Relatif à un caractère.- **5.** Ouverte. S'étala. Instrument de répression.- **6.** Discriminant. Brida. Dans l'Aude.- **7.** Restes. Passif. Distrait.- **8.** Repaires. Conséquence d'un désaccord.- **9.** Patrie des Curiaces. Préposition. Qui a su rester jeune...- **10.** Peut être accru par l'intérêt. Eliras.- **11.** Héroïne de Nabokov. Dernière résidence d'Homère. Sa clef peut parfois servir d'ouverture.- **12.** En symbiose.- **13.** Bat sa femme. Marque de dédain. Finissent parfois en tôle.- **14.** Fit montre. Permet de postuler. Père de Japhet.- **15.** Repose en grande partie sur sa base.



Horizontalement :
1. On peut aussi s'y casser les dents quand on tombe sur un os.- **2.** Brouille l'écoute.- **3.** Presque cardinal. Présente donc un intérêt.- **4.** Uranie dut se résoudre à l'être. Promesse de Gascon. - **5.** Sanctionné par une peau d'âne.- **6.** Drupe. Recueil.- **7.** Coule en Angleterre. Dilata jadis la rate.- **8.** Nécessaires pour faire des bulles. Conjonction.- **9.** Descendis en vrac. Exclamation.- **10.** Peut permettre d'accommoder le bouillon.- **11.** Sectateurs.

Verticalement :
1. Pour la poser, l'aube était jadis préférable...- **2.** Sont contraires à la règle.- **3.** Effeuillages pour de belles plantes.- **4.** Symbole. Nippe. On y reste souvent à cause d'un lapin.- **5.** Symbolise un lanthanide. Enlève un chef. Dans le vent.- **6.** Peser. Femme au foyer.- **7.** Au Nigéria. Massif. Dame.- **8.** Piquas des deux. Personne et tout le monde.- **9.** Emissions qui satisfont généralement peu leur auditeurs.



solutions page 112

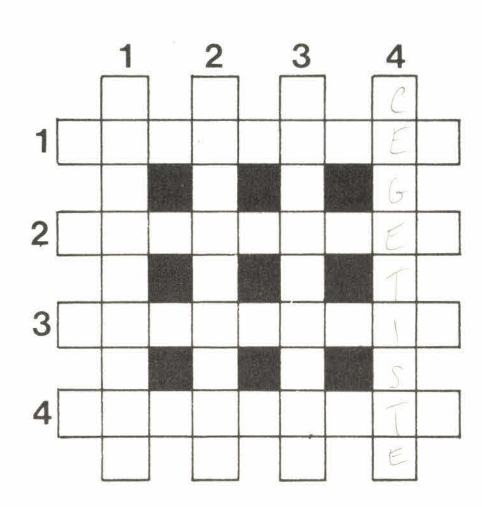
JEUX DE LETTRES

LES ANAGRAMMES CROISEES

Pour le Jarnac comme pour les jeux télévisés, il est important de connaître les mots de neuf lettres. Exercez-vous à trouver ceux de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons).

Horizontal :
1. A E E I I L N R S (4)
2. B E E I L R S T U
3. C E E F H I I L N
4. A E G I L N R T U (2)

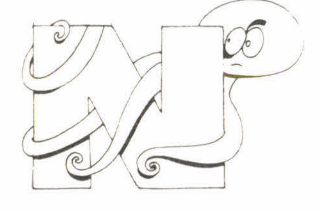
Vertical :
1. A C D E E L N R S
2. A E I L N N O S T (2)
3. A C C E E I L L R
4. C E E E G I S T T



LES MINI-TIRAGES

Trouver les mots les plus courts n'est pas toujours facile. Essayez de former avec ces dix tirages, des mots de quatre lettres, à solution unique. Les conjugaisons ne sont pas acceptées.

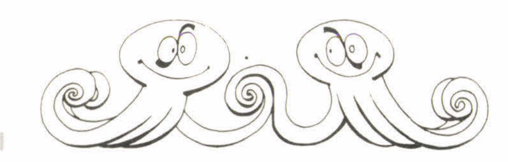
S O N + A =
P U S + A =
O I E + B =
R O I + B =
L U E + D =
O L E + N =
R A S + U =
T O C + I =
P U E + L =
L U E + F =



LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots. (Les verbes conjugués sont acceptés).
Saurez-vous découvrir les trente et un mots cachés ?

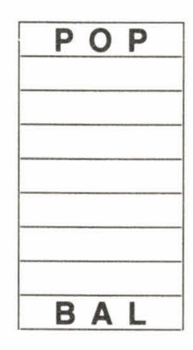
L A - D A N U M
- O U L E T T E
- O L A I R E
P A - S E
C A R T E -
C O - C H E S
- L O Q U E N T
C A P - L E T
C R E - A G E
E N - I A B L E

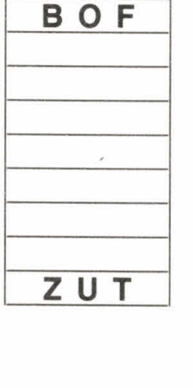


DU COQ A L'ANE

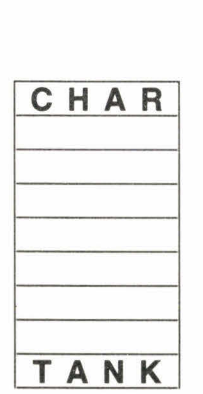
Cherchez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée, en ne changeant qu'une lettre à la fois, et en gardant l'ordre des lettres. On peut conjuguer.

C A F
F O B





S E I N E
M A R N E



LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants.

A A C I N N R T :
Il eût fallu qu'il • • • • • • • • un personnage plus • • • • • • • •.

E E R R S U V :
Le • • • • • • • utilise un bec • • • • • • •.

A F F G I I R T :
Il • • • • • • • • en produisant des • • • • • • • •.

E E I R R S S T :
Les constructions du • • • • • • • • doivent • • • • • • • • aux intempéries.

A D E E L P P U :
Cette • • • • • • • •   • • • • • • • • les alentours.

JARNAC !

LA FILIERE

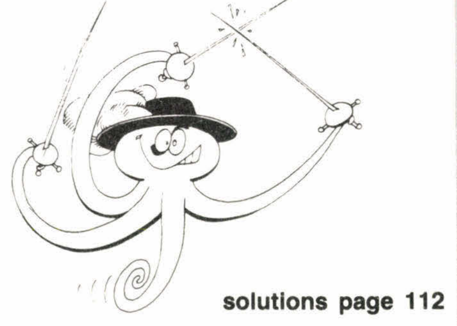
A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, TOT, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord I, puis E, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
I	T	O	T						
E									
R									
S									
A									
B									

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, X, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux ?
Ici, les conjugaisons ne sont pas acceptées.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
X	S	A	I						
	L	A	R	E					
	M	A	I	L	S				
	A	M	A	T	I	R			
	R	O	U	C	H	I	S		
	E	Q	U	A	T	E	U	R	



solutions page 112



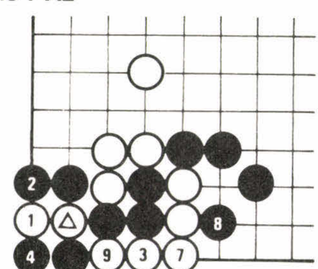
une main puissante, il est proche de la "fermeture". En l'occurence, Nord possède le Petit et le 20. Comprenant l'objectif d'Ouest, il continue Atout après avoir considéré la poignée, provoquant ainsi l'échange délibéré du Petit contre les points. Ouest défausse l'as de ♣ sur un atout et c'est l'hécatombe. *(Patrick Lancman).*

Othello :
1. E8 - F8 (ou offre un coin immédiatement)
2. H2
et quelle que soit la réponse de noir, blanc prend un coin au coup suivant. *(François Pingaud).*

Dames :
comme pour illustrer à l'avance notre article sur les blocages, voici qu'elle était cette superbe combinaison :
1. 27–21, 16×47
2. 30–24, 19×30
3. 34×25, 23×45
4. 32×23, 18×29
5. 37–31, 26×48
6. 49–44, 47×33
7. 39×10, 48×50
8. 25×3, 5×14
9. 3×6, Dame noire joue (50–44, 39, 33, 28, 22, 17 ou 11)

10. 6×50, blocage *(Luc Guinard)*

Go : A2



5 en △, 6 en 1.
Le blanc sacrifie une pierre en jouant 1 en A2, puis encore 5 en △. Après 7, le blanc a plus de libertés dans le coin que le noir. *(Pierre Aroutcheff)*

Scrabble :
On devait placer
TOUBIB(S) en 7D ;
(K)IBBOUTZ en M2 ;
BILBO(Q)UET en 11 A ;
OB(N)UBILAT en C5.
Mais nous avons aussi accepté les réponses des petits malins qui ont placé deux fois TOUBIB(S)! En effet, ces médecins familiers pouvaient scrabbler en 7D mais aussi en 7A. *(Benjamin Hannuna).*

Backgammon :
B8 → B7
B4 → B3
B3 → B2
B3 → B2
En fait, il faut obliger Noir à frapper en N1, s'il vient à jeter un 1. Ainsi, Blanc peut parvenir à capturer un deuxième voire un troisième pion noir, condition impérative pour l'emporter. En établissant le point B2, Blanc retire à Noir tout choix pour jouer le 1. *(Donat Bernard).*

Bridge :
Sud **A et R ♦**
Nord **2♦ et 6♥**
Après l'entame, vous avez une perdante à ♥. Tirez immédiatement A et R ♦ pour effacer la perdante. C'était tout simple et ça ne vous a apparemment pas posé de problème. *(Philippe Soulet)*

QUESTION DE DÉPARTAGE

A ce stade, vous étiez quelque neuf cents à avoir franchi sans dommage toutes les épreuves. Il fallait passer à la question de départage.
Notons tout d'abord qu'elle fut extrêmement sélective puisque cinq candidats seulement restent ex aequo à ce stade. Et encore soupçonnons-nous un certain "air de famille" entre eux !
Et puis, il faut bien avouer qu'à notre surprise, cette question a posé un certain nombre de problèmes, même si l'écrasante majorité des concurrents ont bien compris l'esprit et la lettre de l'énoncé. Mais voyons les cas "litigieux" :
1. Pouvait-on, en croisant les noms de ville, former d'autres mots ?
- Non ! Le problème était : *"sur la carte de France, vous devez placer, comme sur une grille de Scrabble, le plus grand nombre possible de noms de préfectures"* avec comme précision *"ne sont admis que les noms de préfectures..."*. Au Scrabble, il s'agit de placer des mots admis par la règle et il est interdit d'en former d'autres au passage. Ici, les seuls noms admis étaient les noms de préfectures.
2. Pouvait-on utiliser plusieurs fois le même nom ?
- Certes, rien dans le règlement ne vous interdisait de placer plusieurs fois CHARLEVILLE-MEZIERES. Mais ne vous étonnez pas qu'on ne vous ait alors compté qu'un nom. Il s'agissait de placer *"le plus grand nombre possible de noms de préfectures"*. Bien sûr, nous n'avions pas préciser "différents". Cela nous semblait tellement évident ! Imaginez un jeu radio. En dix secondes, vous devez citer "le plus grand nombre possible de noms de préfectures". Trouveriez-vous normal que le vainqueur soit celui qui prononce le plus vite "PAUPAUPAUPAU..." ?
3. Fallait-il compter les lettres différentes ou toutes les lettres ?
- Ici, au contraire d'ailleurs du cas précédent, l'usage et le bon sens veut qu'on compte toutes les lettres. Qui oserait affirmer que ASSASSINS est un mot de 4 lettres, le A, le S, le I et le N? Cependant, considérant que celui qui avait construit une bonne grille avait fait le plus dur, nous avons accepté les réponses qui avaient comptabilisé le nombre de lettres différentes... et nous avons nous-mêmes compté toutes les lettres utilisées.
Mais tout cela, il nous semble qu'un peu de bon sens suffisait à le régler. Le plus difficile était d'obtenir un bon résultat. Le meilleur score, parmi les ex aequo, a été de 43 villes (165 lettres) obtenu par cinq concurrents dont voici la grille. Notons que 42 gagnants ont trouvé... 42 villes en employant de 163 à 173 lettres, 117 en ont trouvé 41, 122 en ont trouvé 40 et qu'avec 39 villes, il fallait utiliser au moins 166 lettres pour recevoir un prix.

QUESTION SUBSIDIAIRE

A ce stade donc, peu d'ex aequo à départager par la question subsidiaire. Avouons tout de suite que ce genre de question nous semble très intéressant (si, si!) dans le cas de grand nombre de personnes à départager. Ce à quoi vous nous aviez habitués! En revanche, le principe "psycho-statistique" n'est guère adapté quand l'échantillon est maigre. Evidemment ! Quoi qu'il en soit, notons que sur les cinq premiers ex aequo, trois ont donné un nombre inférieur à 75 et donc que le gagnant était le plus proche de 60. Ce fut René Beguin avec 64,4936.
Mais il est temps de passer au palmarès.

CLASSEMENT FINAL :

1er : BEGUIN René, Nice, gagne une moto *Peugeot trial X 125 LC.*
2e : DELBARRE Jean-Claude, Douai, gagne un *Commodore SX 64-64K* portable avec moniteur couleur et lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 + 2 manettes de jeu + 2 paddles + 3 cartouches.
3e : BEGUIN Gérard, Sin le Noble, gagne un *Commodore 64-64K* avec lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 + 2 manettes de jeux + 2 paddles + 3 cartouches.
4e : DELCAMPE Céline, Douai, gagne un *Sensory Chess 9* de Fidelity Electronics, offert par Rextox.
5e : VANDENEECKHOUTTE Sylvie, Douai ; **6e :** PANCHOUT Jean-Pierre, Yerville ; **7e :** BARBIER Charles, Paris ; **8e :** BRACQUART Alain, Paris ; **9e :** GOURIO Raymond, Paris, gagnent une *malette complète d'échecs J&S* (échiquier, pièces, pendule, feuilles de partie...)
10e : TOBELEM Sidney, Paris, gagne un *Concorde 1* de Scisys, offert par Transecom.
11e : MOUTEL Georges, Paris ;
12e : CHAUFFOURIER Maurice,

Paris ; **13 • :** JOUANNET Jean Michel, Boulogne ; **14 • :** BRACQUART Michel, Paris ; **15 • :** DESSE François, Rouen, gagnent une *collection de huit livres de la série "Temps des jeux"* (jeux video jeux de simulation ; A vos cartes, prêts, bridgez ; jeux de calculatrices ; comment gagner aux jeux ; jeux de lettres, jeux de cancres et de fonctionnaires ; la triche et les tricheurs), offert par M.A Editions.
16 • : POIGNARD Myriam, Orléans ; **17 • :** SAND Christophe, Paris, gagnent un *jeu électronique Des Chiffres et des Lettres,* offert par Jeux Nathan.
18 • : SALOTTI Christophe, Corté ; **19 • :** CARDINET Soizic, Liffré ; **20 • :** BARTHET Michael, Pont-A-Mousson ; **21 • :** ROTH Régis, Ludres ; **22 • :** DARLEY Pascal, Auxerre ; **23 • :** LACOUR Monique, Nancy ; **24 • :** GERARD-FOURNERET Philippe, Nancy ; **25 • :** LACOUR Marc, Dieulouard ; **26 • :** PASTOR Alain, Neuilly/Marne ; **27 • :** CREHANGE Germaine, Toulouse ; **28 • :** MINESSO Christian, Rombas ; **29 • :** DEMICHEL Patrick, Metz ; **30 • :** SANT Georges, Rombas ; **31 • :** AUBERT Joël, Bourges ; **32 • :** HENRION Marylène, Nancy, gagnent une *collection J&S de sept livres* (Le jogging de l'esprit ; Le Tarot moderne ; Othello/Reversi ; les Dames ; les Echecs ; 50 jeux avec du papier et des crayons ; Gagnez au Scrabble), offert par les Editions du Rocher.
33 • : STEVENOT Alain, Paris, gagne un jeu électronique *Quatro Computer* de M.B, offert par Temps Libre.
34 • : FLAUDER Paul, Frouard, gagne une boîte de base et une boîte "expert" *Donjons & Dragons* en français, offert par Transecom.
35 • : DRIOU Anne, Nancy, gagne un *jeu de go en valise,* offert par Le Baguenaudier.
36 • : THIELTGEN Alain, Villers les Nancy, gagne un *Super Gang de* Ludodélire, offert par Librairie St Germain.
37 • : TOUPET Jean, Nancy, gagne un *jeu d'échecs en onyx,* offert par Librairie St Germain.
38 • : KARST Nicole, Chateau-Salins, gagne un *robot Line Tracer II* de Movit, offert par Temps Libre.
39 • : FALLER M.A, Gorcy ; **40 • :** FABRY Françoise, Heillecourt, gagnent un ensemble *Légendes* (règles complètes + Légendes Celtiques + 1 scénario), offert par Jeux Descartes.
41 • : HENRION Jacques, Vezelise ; **42 • :** TOUPET Raymonde, Nancy ; **43 • :** AUBERT Liliane, Frouard ; **44 • :** HENRION Gérard, Nancy, gagnent un *Scrabble de luxe,* offert par Habourdin International.
45 • : FABRY Michel, Nancy ; **46 • :** BRIANCON Jean-Luc, Nancy, gagnent un wargame *Alésia,* offert par Jeux Descartes.
47 • : TOUPET Michel, Liverdun ; **48 • :** GAURRAND Magali, St Michel/Orge, gagnent un *Detective Conseil :* Sherlock Holmes, offert par Jeux Descartes.
49 • : ROQUES Daniel, Elancourt ; **50 • :** MAWET Gilbert, Verviers (Belgique) ; **51 • :** CHABOT Raymond, Seraing (Belgique) ; **52 • :** GILARDI Bruno, Vigneux/ Seine ; **53 • :** HENROTAY Pierre, Ensival (Belgique) ; **54 • :** HENROTAY Emile, Verviers (Belgique) ; **55 • :** HALET Marie-Josée, Seraing (Belgique) ; **56 • :** CHARLIER Pierre, Sprimont (Belgique) ; **57 • :** MARECHAL Alain, Verviers (Belgique) ; **58 • :** POISSON Daniel, Plesse, gagnent un *Baston,* offert par Jeux Actuels.
59 • : LABARTHE Jean-Jacques, Bures/Yvette ; **60 • :** POISSON Christian, Nantes ; **61 • :** AMAROUCHE Jean-Louis, Morsang/Orge, gagnent un jeu *Appel de Cthulhu,* offert par Jeux Descartes.
62 • : MAHMUT Guy, Morsang/Orge ; **63 • :** AMAROUCHE Myriam, Morsang/Orge, gagnent un jeu *Ascension,* offert par Ludonirique.
64 • : FROIDEVAUX Michel, Le Perreux ; **65 • :** MOUNIER Franz, Reims ; **66 • :** FROIDEVAUX Philippe, Grandvillars, gagnent un *Amirauté + Mare Nostrum,* offert par Jeux Descartes.
67 • : CALLOU Michel, Paris, gagne un *jeu de Solitaire* en bois, offert par Le Baguenaudier.
68 • : NICOLAS Henri, Limoges ; **69 • :** JOULLIE Jean-Etienne, Lavaur ; **70 • :** TASTET Yves, Paris ; **71 • :** DESTABEAU Louis, Dax ; **72 • :** DE CESARIS Gelsino, Ecully ; **73 • :** DUHAUT Jean-Luc, Nancy, gagnent une *collection de six livres de la série Les quêtes sans fin de D&D,* offert par les éditions Solar.
74 • : SAUVIAT Catherine, Chénérailles ; **75 • :** ROUSSET Gilles, Lyon, gagnent un jeu double *go-Djambi* offert par L'impensé Radical.
76 • : DIDELET Patrice, Nancy ; **77 • :** MILLERAND Martial, Jarville, gagnent un *Xiang-Qi,* offert par L'impensé Radical.
78 • : JAY Gilbert, Villeurbanne ; **79 • :** BERTIN Jean-François, Paris, gagnent *Yalta,* offert par L'impensé Radical.
80 • : DIDELET Daniel, Paris ; **81 • :** DAVOULT Jérôme, Bourges ; **82 • :** THOUVENIN Louis, Vandoeuvre ; **83 • :** PIAU Didier, Paris ; **84 • :** DEUEZ Edouard, Clamart, gagnent un *Gang des Traction-avant,* offert par International Team.
85 • : ROY-CONTANCIN, Hervé, La Chaussée St Victor ; **86 • :** KAISER Emile, Fontenay sous Bois ; **87 • :** BAUDESSON Bernard, Heillecourt ; **88 • :** GAIGE Yves, Muret ; **89 • :** COMES Laurence, St Estève ; **90 • :** TASTET Denise, Dax ; **91 • :** PLATON-FARE Annie, Chatellerault ; **92 • :** BARBOULE Jérôme, Lavaur ; **93 • :** DESNOUX Pierre-Jean, Paris ; **94 • :** VILLENAVE Arnaud, Montfort en Chalosse ; **95 • :** SMOLARECK Marie-Annick, Heillecourt ; **96 • :** THOMAS Nadine, Vandoeuvre, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 150 F* au choix du gagnant à l'une des boutiques Jeux Descartes (40 rue des Ecoles, 75005 Paris ; 15 rue Montalivet, 75008 Paris ; 13 rue des Remparts-d'Ainay, 69002 Lyon).
97 • : DARLEY Pascal, Ludres, gagne un *Monopoly de luxe,* offert par Le Baguenaudier.
98 • : RENAULT Guy, Antony ; **99 • :** TASTET Marc, Dax ; **100e:** DISSAIS Bruno, L'Ile-Bouchard ; **101 • :** BENOIST Marie-José, Dange St Romain ; **102 • :** FARE Véronique, Tours ; **103 • :** PLATON Martine, Coulonges/L'Autize, gagnent un *Monopoly spécial 50e anniversaire,* offert par General Mills.
104 • : GRIVEL Nathalie, Nancy ; **105 • :** GAUCHE Jean-Marie, Issy les Moulineaux ; **106 • :** JAY Marcel, Villeurbanne ; **107 • :** NICOLAS Marie-Agnès, La Chaussée St Victor ; **108 • :** TRICHON Anne, Lyon ; **109 • :** LADRANGE Mireille, Soucy, gagnent un *Diplomacy,* offert par General Mills.
110 • : NOIRE Emmanuel, Nancy ; **111 • :** NABONNE Martine, Montpellier ; **112 • :** MITRE Anne, Champ le Boeuf-Laxou ; **113 • :** BAUDESSON Christiane, Villers les Nancy ; **114 • :** JALRAS Thierry, Albi, gagnent un *Jarnac,* offert par Habourdin International.
115 • : KAISER Gaston, Fameck, gagne une *collection de sept livres de la série Règle technique et conseils* (Les échecs, Les dames, La belote, Le poker, Le billard, Le Monopoly, Le bridge), offert par les éditions Solar.
116 • : VILLENAVE Pascal, Montfort-en-Chalosse, gagne un livre *L'art du combat aux échecs* de David Bronstein, offert par la Librairie St Germain.
117 • : SOURDILLE Michèle, Paris ; **118 • :** PUGET Jean-François, Paris ; **119 • :** MILLERAND Marie-Hélène, Nancy ; **120 • :** GERTSCH Michel, Vitry le François ; **121 • :** MILLERAND Denis, St Max ; **122 • :** CHANTEAU Bernard, Le Mans ; **123 • :** DEUEZ Marie-CLaude, Issy Les Moulineaux ; **124 • :** CLERGEAU Gérard, Gisors ; **125 • :** THOMAS Roland, Paris ; **126 • :** PINTO Yves, Marseille ; **127 • :** PENENT Francis, Paris ; **128 • :** CLERGEAU Jean, Caen ; **129 • :** DELAMARCHE Geneviève, Blagnac ; **130 • :** PIERRE Laurent, Paris ; **131 • :** DUBROCA Henri, Blagnac, gagnent un jeu de simulation *Fief,* offert par International Team.
132 • : PAPIN Françoise, La Ferté sous Jouarre ; **133 • :** CLERGEAU Jean-Claude, Verson, gagnent un *Othello,* offert par Dujardin International.
134 • : FERRUS Marcel, Mions ; **135 • :** ANEAS Michel, Clermont Ferrand ; **136 • :** LEGRAND Stéphane, Saint Gratien ; **137 • :** LEROUX Bernard, La Gaubretière ; **138 • :** GIRARDET Paul-Armand, Mions ; **139 • :** BONHOMME Pierre, Meyzieu ; **140 • :** DI-BONO Philippe, Magnanville ; **141 • :** LOUCHET Olivier, Epinay/Seine ; **142 • :** SEGUIN Frédéric, Nevers ; **143 • :** CHAVIGNY François, Romorantin ; **144 • :** FONTENAS Christophe, Pouilley-Les-Vignes ; **145 • :** LE GUEN François, Nevers ; **146 • :** FORTMANN Joseph, Burnhaupt-Le-Haut, gagnent un *Pente de poche,* offert par General Mills.
147 • : FAYE Martine, Chabreloche, gagne un *Super Yam/421,* offert par Dujardin International.
148 • : GIDEL Hélène, Lempdes ; **149 • :** GIDEL Serge, La Monnerie Le Montel ; **150 • :** COMPIANO Jean-Marc, Aix en Provence ; **151 • :** WIND Philippe, Marmande ; **152 • :** LECRIQUE Gilles, Nevers ; **153 • :** ISSARTIER Jean-Christophe, Bordeaux, gagnent un *puzzle-1000 pièces,* offert par Temps Libre.
154 • : ROBY Gilles, Nevers ; **155 • :** JOUBERT Claude, Neuvy sur Barangeon ; **156 • :** HOCRELLE Marc, Foncquevillers ; **157 • :** FALCO Octave, Bagneux ; **158 • :** VIGOUROUX Patrick, Vitry/Seine ; **159 • :** THIERY Jean, L'Isle Adam ; **160 • :** KHALIFA Danièle, Paris ; **161 • :** DEBARBIEUX Jacques, Villiers St Frédéric ; **162 • :** SITBON Muriel, Dignac ; **163 • :** KHALIFA André, Paris, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à L'Oeuf Cube (24 rue Linné, 75005 Paris).
164 • : JALIXON Maurice, Roumazières ; **165 • :** BROCHE Alain, Bourgtheroulde-Infreville ; **166 • :** MARC Patricia, Montrouge ; **167 • :** RENARD Marcel, Nogent Le Roi ; **168 • :** ROUSSEAU Gérard, Maisse ; **169 • :** DUCASSE Jean-Luc, Paris ; **170 • :** BERNARD Marc, Dammarie Les Lys ; **171 • :** DUPONT Alain, Clamart ; **172 • :** MENETRIER Christiane, Corbeil Essonnes ; **173 • :** MENETRIER Georges, Corbeil Essonnes, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant à Stratéjeux (13 rue Poirrier de Narçay, 75014 Paris).
174 • : DUCASSE Marie-Dominique, Cestas ; **175 • :** JEAN-CLAUDE Eric, la Bedoule, gagnent un *Jeu du Robert,* offert par Dujardin International.
176 • : COLIN Jean-Claude, Draveil ; **177 • :** LUCK Xavier, Taverny ; **178 • :** MEVEL Jean-Claude, Brest, gagnent un *Boomerang,* offert par Jeux Nathan.
179 • : ANGLADE Thierry, Grenoble ; **180 • :** DUBOIS Jean-Marie, Les Ulis ; **181 • :** FORT Daniel, Luynes, gagnent un *Shogun,* offert par Jeux Nathan.
182 • : LE NAOUR Irma, Brest ; **183 • :** GOERLINGER Stéphane, Montrouge ; **184 • :** DILLY Jean-Pierre, Athis-Mons, gagnent un *puzzle de 750 pièces,* offert par Dujardin International.
185 • : RAUCH Jean, Livarot ; **186 • :** MARCHAND Eric, Surgeres ; **187 • :** GAUTHIER Régine, Vimoutiers ; **188 • :** BETTON Jean-Pierre, Livarot ; **189 • :** FLAYELLE Hugues, Flesselles, gagnent un *abonnement d'un an à J&S.*
190 • : QUERINI Alain, Livarot ; **191 • :** VAN PARIS Danièle, Noisy Le Grand ; **192 • :** QUERINI Lionel, Livarot ; **193 • :** DESBORDES

Jean-Claude, Fontenay sous Bois ; **194 • :** BETTON Madeleine, Caen ; **195 • :** DESBORDES Marie-Thérèse, Questembert, gagnent un *Master-Mind Cerveau,* offert par General Mills.

196 • : ELISSONDO Martin, Vincennes ; **197 • :** HUET Jean-Pierre, Lisieux ; **198 • :** POLLISSARD Jean-Claude, Champigny ; **199 • :** ARNOUX Paul, Livarot ; **200 • :** FOURNIER Denis, Sees ; **201 • :** ZIMMER Jean-Paul, Paris ; **202 • :** VIGOUR Josette, Rosny sous Bois ; **203 • :** ROUMEGOU Michèle, Vitry ; **204 • :** HEBRARD Barbara, Fontenay sous Bois ; **205 • :** FOURNIER Yves-Marie, Paris, gagnent un *livre Les échecs,* (collection J&S), offert par les éditions du Rocher.

206 • : DUPONT Anne-Marie, Paris ; **207 • :** SCHMUTZ Jean, Strasbourg, gagnent un *Fantômes,* offert par Dujardin International.

208 • : SALINS Brigitte, Besançon ; **209 • :** LEMOINE Danielle, Alençon ; **210 • :** LAGARDE Dominique, Eysines ; **211 • :** GIRARDOT Alain, Besançon ; **212 • :** DUBROCA Jean-Louis, Auvillar ; **213 • :** LEMOINE Vincent, Grenoble ; **214 • :** ROSSIGNOL Laurent, Guitres ; **215 • :** LEMOINE Olivier, Rennes ; **216 • :** SALINS Suzanne, Buzançais ; **217 • :** VUKOVICH Ivan, Le Chesnay, gagnent un *livre Gagnez au Scrabble,* (collection J&S), offert par les éditions du Rocher.

218 • : FORTMANN Pierre, Illzach ; **219 • :** CLEMENT Cécile, Reims ; **220 • :** SENARD Martine, Boulogne-Billancourt ; **221 • :** BOLE DU CHOMONT Christophe, Besançon ; **222 • :** GAUDILLAT Pascal, Besançon, gagnent un *livre Jeux psychologiques,* offert par les éditions Solar.

223 • : DEFRANCE Serge, Gif/Yvette ; **224 • :** DEFRANCE Jérôme, Cesson Sevigné ; **225 • :** FAGES Bernard, Montigny Le Bretonneux ; **226 • :** PERRIER Jean-François, Cesson Sevigné ; **227 • :** JEROME Philippe, Paris ; **228 • :** LEBERRE Michel, Rennes ; **229 • :** HUGUENIN Claude, Genève (Suisse) ; **230 • :** ALBERTEAU André, Livarot ; **231 • :** BAERTSCHI Robert, Cornaux (Suisse) ; **232 • :** VERDON Michel, Marin (Suisse), gagnent un *livre 50 jeux avec du papier et des crayons* (collection J&S), offert par les éditions du Rocher.

233 • : MOITEL Daniel, Paris ; **234 • :** VUKOVICH Lola, Reims ; **235 • :** HUSSEINI Torhane, Neuchatel (Suisse) ; **236 • :** FUENTES Vincent, Neuchatel (Suisse) ; **237 • :** GUILLERME Jacqueline, Argenteuil ; **238 • :** PARMENTIER Gérard, Sierck les Bains ; **239 • :** GOLAY Jean-François, Neuchatel (Suisse) ; **240 • :** CHAVIGNY Régis, Geneuille ; **241 • :** BOURRAS Françoise, Agen ; **242 • :** BONJOUR Christian, La Neuveville (Suisse), gagnent un module *Le Tremblement de terre,* offert par le Dragon Ludique.

243 • : DUSCHER Gérard, La Chaux de Fonds (Suisse) ; **244 • :** HUGUENIN Daniel, La Chaux de Fonds (Suisse) ; **245 • :** VOUGA Yvan, Cortaillod (Suisse) ; **246 • :** TSINGOS Vangelis, Trelex (Suisse) ; **247 • :** DEPASSE Jean-Claude, Agen ; **248 • :** HUGUENIN Jacqueline, Les Petits Ponts (Suisse) ; **249 • :** SOMMER Jean-Ulrich, La Chaux de Fonds (Suisse) ; **250 • :** JACOT Didier, Les Petits Ponts (Suisse), gagnent un *Option,* offert par General Mills.

251 • : LIECHTI Pierre, La Chaux de Fonds (Suisse) ; **252 • :** PROUX Christian, Nantes ; **253 • :** NEDELKA Dominique, Nantes ; **254 • :** FERRANDO Thierry, Evry ; **255 • :** BEZARD Bruno, Paris ; **256 • :** MOREAU Pascal, Evry ; **257 • :** DUCROLET Claude, Marseille ; **258 • :** MOREAU Pascal, Guéret ; **259 • :** VANDEPUTTE Alain, Evry ; **260 • :** TUFFEREAU Christine, Paris ; **261 • :** GUEDE Isabelle, Pordic ; **262 • :** QUINTIN Gérald, Paris ; **263 • :** GAVERIAUX Christian, Noisy le Grand ; **264 • :** GATINET Jean-Louis, Saint Mandé ; **265 • :** VIGNE Magali, Toulouse ; **266 • :** FERRON Simone, Paris ; **267 • :** ANGELOPOULOS Eugène, Paris ; **268 • :** PACULL François, Aix en Provence ; **269 • :** LABRACHERIE Patrice, Aix en Provence ; **270 • :** RIGOUIN Catherine, Paris ; **271 • :** BEAUVILLAIN Edouard, Vincennes ; **272 • :** MARCOUX Pascal, Marignane ; **273 • :** DANIS Vincent, Paris ; **274 • :** LECORDIX Jean-Loïc, Vaux Le Pénil ; **275 • :** VARLIETTE Manuel, Reims ; **276 • :** ROZZONELLI Didier, Marignane ; **277 • :** BEAUVILLAIN Olivier, Rueil Malmaison ; **278 • :** MENEROUX Jacqueline, Seiches/Loir ; **279 • :** LECORDIX François, Lyon ; **280 • :** BLAISE Frédéric, Paris ; **281 • :** BLAISE Rodolphe, Origny Sainte Benoîte ; **282 • :** LECORDIX Pierre-Yves, Paris ; **283 • :** BLAISE Véronique, Lezennes ; **284 • :** DI CRESCENDO Gilles, Paris ; **285 • :** DUBOURG Thierry, Chilly Mazarin ; **286 • :** MELLINI Jérôme, Paris ; **287 • :** HUSSON Marie-Thérèse, Châtel/Moselle ; **288 • :** FALIGUERHO Daniel, Jarville ; **289 • :** MIGNARD Hervé, Romorantin-Lanthenay ; **290 • :** MIGNARD Bertrand, Romorantin-Lanthenay ; **291 • :** RESTOUX Patrick, Jouy en Josas ; **292 • :** BOCHART Philippe, Bruxelles (Belgique) ; **293 • :** DEVOLDER Stephan, Bruxelles (Belgique) ; **294 • :** BURGAUD Nathalie, Le Relecq Kerhuon ; **295 • :** CORCHIA Alain, Grand Bigard (Belgique) ; **296 • :** PLANTIVE Véronique, Guipavas ; **297 • :** LE BRAS Patrick, Cours La Ville ; **298 • :** DELFOSSE Philippe, Bruxelles (Belgique) ; **299 • :** GUGGENHEIM Raymond, Vitry sur Seine ; **300 • :** PLANTIVE Marc, Guipavas ; **301 • :** SIBÉ Philippe, Castanet-Tolosan ; **302 • :** FARE Annie, Parcay/Vienne, gagnent *"un livre dont vous êtes le héros",* offert par Folio Junior-Gallimard.

MOTS ET NOMBRES... CROISÉS

A DOUBLE DÉTENTE

Pour chaque mot à inscrire dans la grille, deux définitions confondues en une seule vous permettront de trouver un mot ayant deux sens. Exemple : Monte un écolier = ÉLÈVE.

Horizontalement : 1. Personne remarquable. - **2.** Des mouettes qui aiment à plaisanter. Cage à poule et poussins mise en mouvement. - **3.** Le Paradis aux Affaires étrangères britanniques. Demi-ampère pour fragment d'ampoule. - **4.** Souillées dans les Pyrénées-Atlantiques. Exhales des apprises. - **5.** Esquisse d'une charpente. - **6.** Note un point dans l'Atlantique. Palmipède époux de Bethsabée. Plante à l'envers une artère en sens interdit. - **7.** Dans le Finistère avant Zitrone. Terminaison d'infinitif de l'iridium. - **8.** Arrose légèrement une liliacée comestible. - **9.** Action de choisir un pli au bridge. Jeunes cerfs misérables. - **10.** Noble arrivé. Satellites postérieurs. - **11.** Ô terne pierre fine. Ancien système d'unités des mots sans voyelle. - **12.** Léger vêtement d'intérieur délaissé. Bidasse américain à la tête de girouette. - **13.** Peintre hollandais à l'entrée de Steenvorde. Exposition en Provence.

Verticalement : 1. Ordres formels et détaillés des délais d'expiration. - **2.** Fournit une assistance à un opéra de Verdi. Un vent sonore qui est le début du pétrin. - **3.** Qui concerne des choses qui existent effectivement. Étoffe la toison des moutons. - **4.** Vareuses des enveloppes de bulbes. Famille de peintres français d'origine flamande avant nous. - **5.** Est anglais et de Paris. Partie du monde aimée de Jupiter. Un allemand au creux de la Seine - **6.** Démonstratif du cérium. Long filet de pêche qui arrose une capitale. - **7.** Elima en Amérique du Nord. Chemin coupé chez le marchand de papier peint. Additionnes d'eau-de-vie des coryzas. - **8.** A la même place dans la Meuse et dans la messe. Flic intermédiaire quand il est littéraire. - **9.** Accuse un affecté. A la fin des premières époques. - **10.** Possédé sur la Bresle. Boîte une enveloppe de voiles. Existes après le docteur. Jeu chinois au Club. - **11.** Abris constipés. Très petit terme.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	A	R	T	I	C	U	L	I	E	R
2	R	I	E	U	S	E	S	■	M	U	E
3	E	D	E	N	■	■	A	M	P	■	S
4	S	A	L	I	E	S	■	E	U	E	S
5	E	■	S	Q	U	E	L	E	T	T	E
6	R	E	■	U	R	I	E	■	E	U	R
7	V	■	L	E	O	N	■	A	■	I	R
8	A	■	A	S	P	E	R	G	E	■	E
9	T	R	I	■	E	■	H	E	R	E	S
10	I	■	N	E	■	L	U	N	E	S	■
11	O	P	A	L	E	■	M	T	S	■	F
12	N	E	G	L	I	G	E	■	■	G	I
13	S	T	E	E	N	■	S	A	L	O	N

NOMBRES — I

Horizontalement : A. Un carré parfait, le produit de ses chiffres est 252. - **B.** Un nombre pair, le produit de ses chiffres est 2. - **C.** Le chiffre des unités, celui des dizaines et celui des centaines, dans cet ordre, sont consécutifs. - **D.** La somme de ses chiffres est 15, le produit, 120. - **E.** Un carré parfait. C'est un multiple de 11.

	A	B	C	D	E
A	3	2	7	6	1
B	1	1	2	■	7
C	5	4	3	■	7
D	5	■	6	4	5
E	6	4	■	9	9

Verticalement : A. Les chiffres de 51653 dans le désordre. - **B.** Il se divise exactement par 107. - **C.** La première moitié est double de la seconde, la seconde moitié est un carré parfait. - **D.** Un carré parfait. - **E.** Un nombre inférieur à 20 000, le produit de ses chiffres est 2 205.

NOMBRES — II

Horizontalement : A. Un multiple de 167. - **B.** Une permutation de 8 444. - **C.** La somme de ses chiffres est 29. - **D.** La somme de ses chiffres est 16, le produit 98. - **E.** Le chiffre des dizaines, celui des centaines et celui des unités, dans cet ordre, sont consécutifs.

	A	B	C	D	E
A	2	5	7	1	8
B	4	4	8	4	■
C	9	9	1	1	9
D	6	■	2	7	7
E	4	3	5	■	9

772
178
979

Verticalement : A. Un carré parfait. - **B.** Il se divise exactement par 61. - **C.** Une des puissances de 5. - **D.** Le produit de ses chiffres est 28. - **E.** Un multiple de 89.

solutions page 112

POST-SCRIPTUM AU N° 36

SOLUTIONS DE... TANEZROUFT

Vous avez été nombreux à participer au mini-jeu concours qui consistait à relier dans les meilleurs délais les sept villages du « Tanezrouft » (notre précédent logiciel)... Giani Udovicic de Poissy est le grand vainqueur ; il a relié les sept villages en 52 heures ! Un beau score. Citons également Nelly Bonnet, de Nice, avec 53 heures, battue d'une courte roue. Les autres participants s'échelonnant entre 56 et 90 heures.
Nouvelle chance à tous ceux qui ont aimé *Tanezrouft,* un nouvel abonnement gratuit d'un an pour le meilleur temps qui nous sera parvenu d'ici le 15 février 1986, temps inférieur à 52 heures, il va de soi. En route !

...CRYPTO-MOLECULE

Page 34, Philippe Fassier nous avait concocté un labyrinthe d'une part et un cryptogramme d'autre part. L'amalgame de deux n'était pas facile à découvrir... Regardons :
On compte vingt-sept combinaisons avec carbone, oxygène, hydrogène, ou en clair les boules noires, rouges, blanches ($3^3 = 27$). En les assemblant par trois, on obtient les 26 lettres de l'alphabet, plus l'espace :

A = N N Noir	W = B R R
B = N N Rouge	X = B R B
C = N N Blanc	Y = B B N
D = N R N	Z = B B R
E = N R R	espace = B B B

.....

La chaîne la plus longue commençait donc en haut à gauche, (voir ci-dessous). Les boules assemblées trois par trois, révélaient des lettres et espaces :

R B R
Q

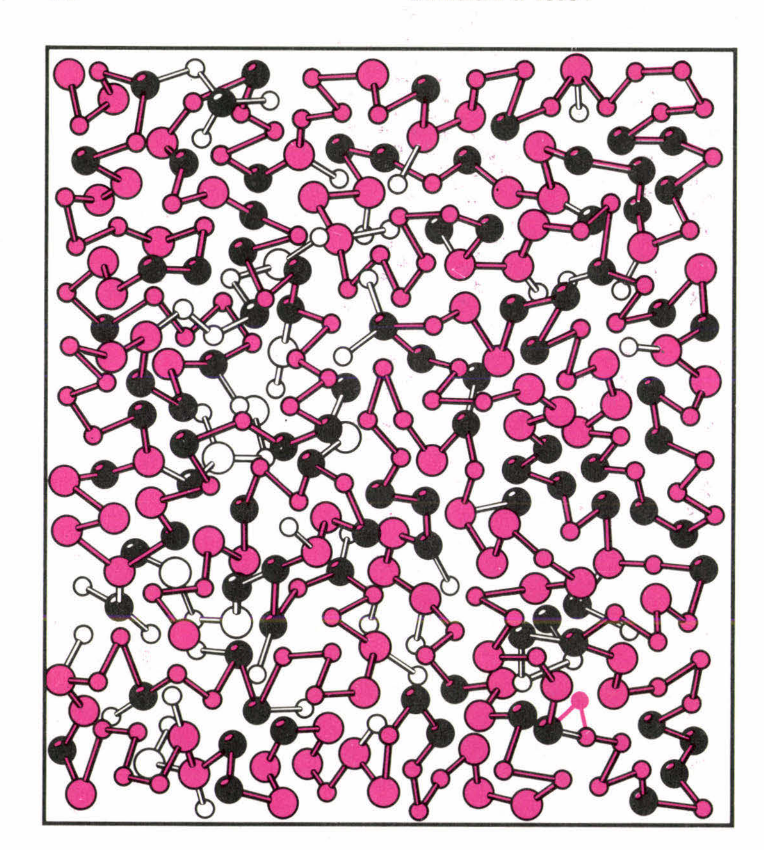
B N B
U

N R R
E

B B B

R B N
P

La strophe de Victor Hugo est extraite de *La tristesse d'Olympio :* « Que peu de temps suffit pour changer toutes choses nature au front serein comme vous oubliez ».



...LES DEUX TUEURS DE L'EDITEUR

Parvenir sans encombres jusqu'au bâtiment de votre maison d'édition n'était pas une mince affaire ! Pour la modique somme de 5 francs, vous deviez prendre la seconde rame de métro en **1**, descendre à la station suivante en **2** et finir votre parcours à pied en passant par **3** pour aboutir enfin à l'entrée du bâtiment en **5.** Il vous restait 15 francs en poche et trois possibilités de jeu s'offraient à vous :

1. Touchez votre chèque le plus rapidement possible. Facile! Il suffisait d'aller en **25** (bureau du caissier) pour obtenir un chèque de 10 000 francs.
2. Obtenir en plus du chèque une gratification supplémentaire. Déjà plus difficile ! Le parcours idéal est le suivant : **5** (vous obtenez un LPB), **32** (un transrob vous délivre votre roman et LPV), **12** (salle du jury. On vous décerne le bandeau du prix littéraire), **25** (le caissier vous remet deux chèques : 10 000 francs pour le roman et 5 000 francs pour le prix), **15** (la presse vous déclare écrivain de l'année), **16** (vous êtes interviewé), **10** (le directeur vous accueille) et **27** (un hélicoptère vous dépose à votre domicile).
3. Gagner le plus de prestige et d'honneur. Beaucoup plus délicat ! vous deviez compléter le parcours précédent en procédant de la façon suivante :

— dans le hall, en **6,** accepter un jeton du promorob et boire une boisson énergétique au bar en **13.**
— Entre la salle **25** (salle du caissier) et la salle **15** (salle de conférence) vous deviez vous rendre successivement en **30** (salle de photocomposition) pour constater que votre tête est mise à prix et connaître l'identité de deux tueurs, en **32** pour obtenir un LPR, en **20** pour surprendre les tueurs, en **29** et **28** pour leur tendre un piège et vous en débarrasser, en **8** pour toucher les 10 000 F de récompense, en **19** pour constater une anomalie en salle des archives et de nouveau en **8** pour toucher 1 000 F de prime pour civisme.
Au total, cette solution, la meilleure, rapportait donc 26 015 F, un prix littéraire et le titre d'écrivain de l'année.
Si d'aventure vous avez rencontré une photocopieuse (salle **11**)... pour le moins généreuse, sachez que votre banque ne sera pas dupe !...

COMPTES DE NOEL... ERRONES ?

C'est ce que nous affirme deux lecteurs ! Regardons, page 79 :

• **Pair Noël :** autre mot possible, SOIF. Discutable, car le F final n'est pas donné dans les différents mots...
• **Crypto-jouets :** deux solutions en plus... (offertes par Patrick Vert, de Vichy. Merci et Bravo !)

```
  6 9 5 3 0 1
+     8 9 3 7
-------------
  7 0 4 2 3 8

  6 9 3 5 0 1
+     8 9 5 7
-------------
  7 0 2 4 5 8
```

AVIS

MANIFESTATIONS

• Le 1er décathlon ludique des grandes écoles sera organisé les 24 et 25 mai prochain. Chaque grande école proposera une équipe de joueurs pour les disciplines suivantes: bridge, Scrabble, go, échecs, Othello, dames, backgammon, tarot, Chiffres et Lettres et Monopoly. Deux joueurs par discipline, sauf au go (un) et bridge, tarot et Monopoly (quatre). Renseignements: Bruno Bloch, chambre 101, maison des mines, 270 rue St Jacques, 75005 Paris.
• Le Championnat de France 1985 de Simulations antiques avec figurines s'est terminé voici trois mois. Il a été géré par "les Centurions du Sud Ouest", club d'Eyssines. 231 parties ont été jouées par plus de cent joueurs inscrits (en onze clubs) ce qui situe en bonne place la cuvée 85. La Province se taille cette année la part du lion en remportant le titre de Champion de France en la personne de A. Roudil, de Grenoble.
La palme du plus grand nombre de parties jouées revient aux Centurions du Sud Ouest avec 65 parties et trois membres classés dans les dix premiers et 21 participants. 2e Club de Grenoble: 45 parties, 3e St Gilles de Toulouse, 38 ; 4e Montpellier. 22 parties.
Un mot sur le championnat. Le système de classement précédent était simple mais figé, les nouvelles modalités ont semble-t-il relancé l'intérêt. Il est inspiré du principe de classement des Tennismen. Cette décentralisation sur Bordeaux a montré de plus, s'il en était besoin, l'évolution favorable des relations Paris/Province, renforcé par la mise en chantier (avec également le Club de Toulouse, les Chevaliers de St Gilles) d'une règle nationale maintenant terminée et adoptée par de nombreux clubs pour sa logique clarté (voir message). Ce qui ne fait que renforcer les relations Inter-Clubs qui se développent rapidement. Le classemnt reprend bel et bien toute sa valeur. Renseignements pour l'année 86: Centurions du Sud Ouest, 1 place Gabriel - Cante Coucut, 33320 Eyssines.
• 12e grand tournoi open d'Aubervilliers, les 25 et 26 janvier au gymnase Guy Moquet, rue Edouard Poisson, Aubervilliers. Renseignements: Jacques Vernadet. 17 allée J.B du Cerceau, 93290 Tremblay les Gonesses. Tél: (1) 48 60 59 03.
• Les 15 et 16 février, le club des Lanciers de l'Ouest organise à Nantes un Tournoi de jeux d'histoire avec figurines Antique (La Flèche et l'épée) et 1er Empire (Les aigles). Renseignements: M. Lelu, 34 rue du Pré Fleuri, 44470 Ste Luce sur Loire. Tél: 40 20 39 47 ou 40 52 15 57 (le soir).
• Open de Féerie le samedi 22 mars de 10h à 17h à l'Université Paris-Dauphine. Inscriptions 30 F (pour MJ et joueurs) avant le 28 février. Nombreux prix. Club Loisirs Dauphine, Université Paris IX-Dauphine, 1 place de Lattre de Tassigny. 75775 Paris Cedex 16.
• Un chevalier qui rêvait d'agrandir son "Fief" et devenir roi. Deux "Squad Leader" décidés et leur valise de pions, un diplomate (pas toujours très diplomate), cinq braves aventuriers qui se transformèrent le samedi en journaliste- sujet insolite garanti!! et... un maître de jeu (pas de raton laveur) voici l'équipe type envoyée par 11 clubs au 3e Triathlon inter clubs des jeux de simulation et qui s'affrontèrent pour essayer de gagner le Trophée (un splendide Dragon sculpté par Daniel Chassin) et bien d'autres récompenses.
C'est le Club HEC, Club du pendu qui termina premier, suivi par le Club MGWA et en troisième position Le Fer de Lance. Le Centre Culturel de Boulogne Billan-



J.Ch. Rodriguez

Au 3e Triathlon inter-clubs, une démo de Féérie...

court, qui accueillait tous ces "braves", a suggéré que les épreuves se déroulent l'an prochain les samedi et dimanche, afin d'accueillir la province et d'inclure plus de jeux français... Bravo! à l'année prochaine!

• En octobre dernier, le club nantais "Stratèges et Maléfices" a organisé une simulation de course automobile en temps réel. L'épreuve a duré 12 heures et s'est déroulée sur un circuit à l'échelle des miniatures du commerce. Les règles utilisées étaient celles de Speed Circuit, modifiées en ce qui concerne les accrochages entre véhicules et l'effet de la météo. Des arrêts aux stands permettaient de faire le plein d'essence, de réparer la voiture et de changer de pneu (pour temps sec ou pour la pluie). Huit voitures prirent le départ à 11h du matin et après une période de test où l'on vit quelques têtes à queues la course prit un rythme régulier. Seuls les arrêts aux stands et la météo modifiaient l'ordre des concurrents. La fin de l'après midi fut marquée par l'abandon de trois voitures, moteurs cassés... Le suspens fut maintenu jusqu'au bout puisqu'à un tour de l'arrivée, une stupide panne d'essence privait le pilote de tête d'une victoire méritée. Classement: 1. Corrine Duringer et Dominique Cerclé de Nantes; 2. Didier Guillaume de Rennes. Très original! Renseignements: Régis Tanguy: 40 49 57 67.

• Le Club "Orc & Troll" de l'Ecole Nationale Supérieure de Physique de Marseille organise son deuxième tournoi de Donjons & Dragons les samedi 25 et dimanche 26 janvier 1986 dans les locaux de l'Ecole. Au programme de ces journées, on retiendra en particulier que chacune des équipes engagées jouera les 3 modules originaux créés et sélectionnés par les membres du club. Chaque module est prévu pour durer quatre heures; les niveaux variant de 4 à 7. Inscriptions: 30 F. Renseignements: E.N.S.P.M. Orc & Troll, Domaine Universitaire de St Jérome, rue H. Poincarré, 13397 Marseille Cedex 13.

• Les élèves de l'ENSEM organisent pour la 4e année consécutive le tournoi d'Echecs des Grandes Ecoles. Les 8 et 9 mars prochains dans les locaux de l'ENSEM à Nancy pour un tournoi en 9 rondes. Renseignements: Cercle des Elèves de l'ENSEM, (tournoi d'échecs), 2 rue Saulnier, 54000 Nancy.

• Un groupe de joueurs de Belgique a tenté de battre le record du monde de durée de jeu de Advanced Donjons & Dragons... Ils ont joué pendant 61h 39' entre le 22 et 24 septembre 85. La tentative s'est passée dans le plus strict respect des règles dictées par le firme TSR (G.B) et les instances supérieures du Guinnesss Book des records. Ils se sont servi des scénarios A1, A2, A3, A4, plus quelques compléments; tout cela pouvant se regrouper sous le titre général: "la campagne des esclavagistes" au cours de laquelle les personnages accomplirent de hauts faits qui seront rapportés aux oreilles de tous dans de nombreuses chansons célébrant leur gloire... Du coup, un nouveau club officiel de Donjons & Dragons est né à Louvain la Neuve. Alain Marlier, 4 venelle des lanciers, 1300 Wavre, Belgique.

• Le Club "les Envoyés de Mitra" organise le samedi 8 mars 1985 de 10h à 22h le Tournoi des équinoxes (??). Renseignements au (1) 46 60 25 72.

Le feu vert est donné : les 12 h de Nantes ont commencé.



P. Perron

AVIS DES CLUBS

• La Compagnie des dragons est née voici trois mois. On y joue à AD&D, L'Appel de Cthulhu, Car wars, Légendes, Star frontiers, Diplomacy, tous les wargames, jeux de société, cartes... Réunions le samedi de 14h à 19h à Galeries Annemassiennes, 12 rue de la Gare, 74100 Annenasse. Renseignements: Daniel Buchaca. Tél: 50 38 12 47.

• Ca bouge dans les brumes de l'Est de l'Ile de France. Un nouveau club, "Les Dragons du Val Maubuée", pousse cris et flammes. Cris des jeux de rôle (AD&D, Appel de Cthulhu, Rêve de dragon). Flammes des wargammes sur cartes ou avec figurines (Médiéval, 1er Empire, Fantastique). Nous sommes prêts à vous recevoir, les mercredis et samedis de 14h à 22h et une fois toutes les 3 semaines le samedi en nocturne. MPT des 2 parcs à Noisiel, ligne A du RER direction Torcy station Noisiel le Luzard. Renseignements: Marc Dodinot: (1) 43 03 54 19 ou Sylvain Desharbes: (1) 60 05 55 70.

• Création de l'Association pour la Recherche et la Promotion de l'Expression par les Jeux de l'Esprit et de Stratégie (ARPEJES). Cette initiative revient à un groupe d'étudiants, élèves-ingénieurs de grandes écoles et universitaires, assistés dans leurs travaux par des professionnels de la communication et de la télématique. Leur but est d'appuyer toutes les tentatives, de quelques horizons qu'elles soient, tendant à développer l'expression de chacun par des activités et des créations ludiques (!!). 45 rue du Vermandois, 78570 Andrésy.

• Création au sein de l'Association sportive de l'université Paris 1 (Tolbiac) d'un club de jeux de rôle et de wargames: "La Confrérie des Innomables". Jeux: Advanced Dungeons and Dragons, l'Appel de Cthulhu, Runequest et prochainement à C&S. Les wargames sont aussi les bienvenus (Squad Leader et extensions, Third Reich, Vietnam, etc), ainsi que les diplomates et les amateurs de Civilization. Renseignements: AS Paris 1, La Confrérie des Innomables, 90 rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél: 45 84 31 98 (responsable: P. Eyraud).

• Naissance de L'Aigle Rouennais. Association pour rencontre et étude des jeux d'histoire avec figurines (Antique et Napoléonnien) ou cartes (Squad Leader, Siège, Amirauté). Réunions au Centre André Malraux, 7 rue Couperin François. 76000 Rouen. Renseignements: Guy Polak, 7 rue Verdi. Rouen.

• L'Association Vortigern s'intéresse à tous les jeux de négociation! Elle organise des parties par correspondance: Diplomatie classique, certaines variantes, Civilization, et maintenant le Football (plus de dix parties lancées en 1985). Bientôt, une création originale inventée par Christophe Barot, Influence Mondiale, qui simule dans ses moindres détails la politique internationale du monde contemporain! Son fanzine a fêté, l'été dernier, son centième numéro, qui fait plus de cent cinquante pages! Elle a également publié un fascicule d'introduction au jeu de Diplomatie. Renseignements: Roland Prévost, 70 rue du Chateau des Rentiers, boîte 45, 75013 Paris.

• Création d'un club de jeux de rôle à l'Université Créteil paris XII. Activités: Advanced Dungeons & Dragons, L'Appel de Cthulhu, Middle Earth Rôle Playing, Killer... Les réunions auront lieu tous les vendredi de 14 à 21h à la Fac. Renseignements: Olivier Montbazet, 3 cours Marigny, 94300 Vincennes. Tél: 64 02 52 33. ou Pascale Levy 48 84 81 33.

• Le Club "Alchimistes maléfiques" vous attend pour des parties de Squad Leader, D&D, Killer, et autres jeux de rôle et wargames dans la région de Cannes Grasse. Renseignements: Denis Balazuc au 93 42 12 09 (à Valbonne-06560).

• Les Maîtres des Arcanes, Gardiens de l'Insondable Connaissance, Invocateurs des Eléments et du Noir Savoir. (M.A.G.I.C.I.E.N.S). *(Quelle imagination!)*, est une nouvelle association de JdR. Leur repaire, Les Sables d'Olonne. Ils jouent à AD&D, l'Appel de Cthulhu, Runequest, et bientôt à Boot Hill, Chivalrie et Sorcellerie, Gangbusters, etc. En projet des parties de Killer et des jeux grandeur nature. 6 rue des Gatelards, 85100 Les Sables D'Olonne. Tél: 51 95 59 31 (Jean Marc Locteau).

• L'association jeux Chamalierois informe que ce club sera ouvert désormais 24h/24 et toute l'année. Vous y trouverez: les jeux de simulation sur carte (40 jeux), les jeux de simulation avec figurines (napoléonniennes, fantastiques et médiévales); les jeux de rôles (D&D; Cthulhu; James Bond 007; etc). Deux salles à disposition, grâce à la municipalité. Renseignements 11,13 rue des Saulées, 63400 Chamalières. Tél: 73 37 16 50.

• Le Club de Go de Lyon a une nouvelle adrese: Café du Marché, 37 rue de la Bourse, 69002 Lyon. Tél: 78 42 18 29. Réunions: mardi et jeudi de 19h30 à 24h et samedi à partir de 15h. Cet endroit très sympathique abrite déjà de nombreux joueurs d'échecs, dames et tarot.

• Le Club d'Othello se réunit à Aix en Provence à la MJC Bellegarde tous les mercredis de 17h à 19h. Renseignements: Philippe Juhem 42 96 23 98.

• Le Club Briochin de jeux de rôle "Démons et merveilles" invite tous les joueurs en mal d'aventures, à venir les rencontrer tous les samedi après midi. Bertrand Deltheil, 10 rue Elisée Reclus, 22000 St Brieuc. Tél: 96 78 30 76.

• AJT a trouvé un nouvel antre: 18 rue de Chatillon, 75014 Paris (au sein de la ludothèque "Caravansérail") Ouvert tous les soirs de 20h à 24h. Renseignements: Benoit Richard. Tél: 46 28 01 77.

• Sonnez le rassemblement! La Ghilde des aventuriers de Gascogne ouvre ses portes à Auch (Gers). Des "bleus" aux confirmés, des rêveurs aux rationnels, le nouveau club recherche toutes personnes intéressées par les jeux de rôle, d'aventure, les wargames... Un encadrement permet d'assurer l'initiation et le perfectionnement de certains jeux (AC, D&D, Méga, 2e DB, Bataille de la Marne...). Mais la Ghilde est ambitieuse (elle projette d'organiser des jeux de rôle grandeur nature et des Killer) et tout renfort sera accueilli chaleureusement. Renseignements: Jean Yves Desbons, route de Bayonne, 32000 Auch.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Joueurs débutants cherchent partenaires pour Amirauté. P. Besnier. Tél. : 43 56 69 44 (soir).

• Christophe recherche partenaires de Donjons & Dragons, wargames et jeux de Diplomatie pour éventuellement fonder club sur Le Havre. Christophe Petiteau Normand, 12 rue André Breton, 76290 Montivilliers. Tél. : 35 30 21 30.

• Le club Agartha recherche joueurs de D&D et d'Appel de Cthulhu dans la région de Charleroi. Vincent Crévieaux, 162 chaussée de Bruxelles, 6020 Dampremy. Tél: 071 31 42 80. (sauf dimanche et samedi après midi).

• 17 ans, cherche joueurs de jeux de rôle de préférence Donjons & Dragons pour s'initier. Dans Paris. Tél: Christophe (1) 45 53 27 23 après 18h.

• Peter (16 ans) cherche club ou partenaires pour de long après midi, soirs... pour D&D. Dans la région de St Nom la Breteche (Yvelines). Tél: (1) 34 62 89 36.

• Cherche joueurs de go, échecs région Avignon. Alain Comoli, 2 bis, rue de la Velouterie, 84000 Avignon. Tél. : 90 82 96 76.

• Existe-t-il un club de jeux de rôle à St Avold? ou dans les proches environs? Nous cherchons des partenaires de jeux. Nous connaissons Empire Galactique et L'oeil noir. Echangeons aussi des programmes sur Amstrad CPC 664 ou 6128. Tél: 87 92 61 97 ou au 87 92 77 79, après 19h.

• Bruno Lienard recherche personnes passionnées par la cryptographie afin de monter une association française (promotion, recherche, diffusion d'ouvrages...) 65A, rue de Saint Cyr, 69009 Lyon.

MESSAGES

• S.O.S! je suis bloqué au jeu Transilvania sur Apple IIe. Qui pourrait m'aider à délivrer la princesse de son sarcophage. D'autre part, qui pourrait me fournir la notice et la carte de vol de "Flight Stimulation IIe (sur Apple IIe) contre une disquette de super jeux? Frédéric Paolucci, 145 B impasse de la Voie Romaine, 34100 Montpellier.

• I B M cherche tout contact. Philippe Dienne, 2 square Racan, 75016 Paris. Tél: (1) 46 47 48 66.

• Avis aux amiraux, une flotte stellaire vous attend pour la Galaxie du J.C.O Krypto II. C. Pierquet, 17 avenue de Montjay, 91400 Orsay. Tél: (1) 69 28 30 19.

• Aventurier chevronné peut-il m'aider à avancer dans "Heroes of Karn" (Amstrad). Christophe Erussard, 192 boulevard St Denis, bat C, 92400 Courbevoie. Tél: (1) 43 33 02 90 après 20h.

• Recherche d'urgence pour Apple information sur "Kampfgruppe", possibilité d'échange contre programmes. Gilles Zindy, 6 rue Pierre Ronsard, 95140 Garges lès Gonesse.

• Suis coincée dans Sorcellerie III. A l'aide! Jeanine Noth, 7 rue de la Viotte Prolongée, 25000 Besançon. Tél: 81 88 72 83.

• Qui peut me communiquer les adresses des clubs d'échecs, tarot, mahjong, etc... à Casablanca et au Maroc. J'aimerais entrer en contact avec des partenaires pour ces jeux, mais suis ouvert à toute proposition de loisirs et autres activités cérébrales. M. Gilles, 10 rue Ibnou Arif, Maarif-Casablanca, Maroc.

• Le Club les Aventuriers des Mt d'Altan de St Genis Pouilly recherche informations sur D&D et AD&D (idées de module, adresses de magasin,etc). Sébastien Coupy, 7 rue du Jura, 01630 St Genis Pouilly. Tél: 50 42 21 80.

• Je donne la solution de Maskerade (joindre enveloppe timbrée) et cherche les plans de tous les niveaux de Sorcellerie 1. Charles de T'Serclaes, 87 rue Ampère, 75017 Paris.

• Spectrum cherche contact pour échanger trucs, voire créer club. Yves Arrouye, 10 avenue E de Mazenod, Val Saint Donat 1, 13100 Aix en Provence. Tél: 42 21 01 42.

• Recherche aides pour Car Wars. Frédéric Maguin, 150 avenue F. Molé, 92160 Antony.

• Oyez, Oyez jeunes créateurs de jeux et de logiciels, vous savez que pour être édité un jeu doit être parfait. Ainsi nous nous proposons de tester vos créations, d'en éclaircir les points de règles obscures et de vous donner en plus de nos impressions, des conseils et des tuyaux pour que vos jeux soient commercialisés. Association M C, Eddy Martin, Côte des Martinières, 69700 Loire/Rhône.

• Comment pénétrer dans le Gouffre sans nom du jeu La Cité perdue? Echange Bête du Gévaudan contre Excalibur quest ou Héritage de Llyzalin. Marc Laumonier, 3 rue Victor Hyarche, 37000 Tours. Tél: 61 49 99 69.

• Cherche généreux donateur de ZX81. Frais de port à ma charge. David Leroy, 13 avenue Kennedy, 49800 St Barthelemy.

• Recherche à Laval (53), magasin vendant Donjons & Dragons (frais d'envoi remboursé) Frédéric Lavoué, 31 rue de Laval, 53170 Meslay du Maine.

• Recherche auteurs de Science fiction pour la création d'un fanzine. Jonathan Higgins, 67 rue des Jardiniers, 67000 Strasbourg.

• Pouvez-vous m'aider à me débarasser du loup-garou dans Brocéliande (disquette sur Apple IIe) ? Et délivrer Gwendoline dans L'enlèvement ? Gérard Jacquin, 9 rue du 4 septembre, 07200 Aubenas.

• Vous êtes coincé dans un jeu? Indiquez-moi l'endroit et les actions que vous avez faites pour en arriver là. Une fois en possession de ces indications, je pourrai vous aider en vous envoyant le petit coup de pouce dont vous avez besoin (pas la solution complète). Pour cela, je vous demanderai de joindre à chacune de vos lettres, 2 timbres à tarif normal. Centrale de solutions de jeux d'aventure, Bertrand, 39 rue Ledien, 80100 Abbeville.

• Recherche possesseurs Apple IIe pour échange wargames et divers. Recherche aussi notice Battle of Normandy sur IIe. Gilles Duval, 23e B.I.Ma, BP 3013 Cap Vert, Dakar, Sénégal.

• Cherche solution au jeu Gruds in Space. Comment traverser la rivière sur la planète Vénus? D. Heuzé, 14 boulevard Foch, 76310 Sainte Adresse. Tél: (16) 35 46 31 51.

• Recherche des livres dont vous êtes le héros et Casus Belli à bas prix. Gilles Silvestre, 3 allée du Berry, 95460 Ezanville.

• Cherche possesseur d'ordinateur Atari pour échange de logiciels. Ludovic Germain, Buceels, 14250 Tilly/Seulles. Tél: 31 80 86 22.

• Recherche la règle du jeu Long cours édité par feu-Miro Company. Annick Bertrand, 7 place du Village, 4960 Banneux Sprimont, Belgique. Tél: 041 60 80 84.

• Enfin une règle commune à tous les clubs de jeu de guerre ! Les adeptes du jeu de guerre antico-médiéval avec figurines le savent bien, nombreuses sont les règles pratiquées, ainsi que les interprétations de celles-ci.
Soucieux de ce problème, les principaux clubs français ont décidé d'y remédier et de travailler ensembles pour amender la règle la plus utilisée aujourd'hui, la "Flèche & l'épée" 5 bis. Ainsi, les clubs de Bordeaux, Grenoble, Limoges, Montpellier, Nantes, Paris (et sa banlieue), Toulouse, après un long travail sur les propositions des joueurs de tout l'Hexagone ont abouti à façonner un outil commun qui servira désormais pour tous les championnats, coupes et tournois qui opposeront des joueurs de différents clubs.
Pour vous procurer ces amendements, contactez M. Gauthey, 83 rue de Rochechouart, 75009 Paris.

NOUVELLE BOUTIQUE

• A Montpellier, un magasin consacré d'une part aux jeux pour adultes, puzzles, casse-tête, etc; d'autre part à la littérature Fantastique et de Science Fiction. Cette boutique a pour nom Le Vormax, et est sise au 50 rue de l'Université, 34000 Montpellier. Tél : 67 72 98 78.

ECHANGE

• Marco Polo et Mafia contre coffret D&D règle expert (en français). Thomas Bourlet, 32 place Jeanne Hachette 60000 Beauvais. Tél: (1) 44 48 51 52.

• Third Reich + Helliank + module AD&D A1 contre Cross of Iron. Contacter Denis Balazuc au (93) 42 12 09. Chemin du Tamexe, 06560 Valbonne.

• Alien 8, knighelore, Karaté... contre jeux sur disquettes Olivier Vidal, Moulin de Sonney, 33360 Carignan de Bordeaux. Tél: 56 20 63 96.

• L'Appel de Cthulhu + supplément Cthulhu (scénario + triptyque) contre D&D boîte de base + scénario. Tél: 34 60 39 02.

• Nombreux programmes pour Amstrad contre d'autres programmes ou wargames. Pascal Mauri, 24240 Sigoules. Tél: 53 58 40 39.

• Wargame (Okinawa ou Norge) contre jeu de rôle, et échange la Conquête du pétrole contre "livre dont vous êtes le héros" ou Casus Belli. Gilles Silvestre, 3 allée du Berry, 95460 Ezanville.

• L'Appel de Cthulhu + scénario contre Maléfices ou L'oeil noir ou Star frontiers ou l'Ultime Epreuve ou le Gang des traction-avant. Tél: 68 41 09 23 demander Olivier.

LES ZINES...

• Ludochronik, le journal du C.L.A.S.A. 14 pages. Gratuit, distribué à Strasbourg, trimestriel. Format poche (en caractères semi-gothiques pénible à lire). Car wars, Gangbusters... Centre Culturel de la montagne verte, 8 route d'Ostwald, 67200 Strasbourg. Tél. : 88 29 08 88.

• Dragon Radieux, édité par l'Association de jeux D.R, 30 pages, format 21x29,7 cm. Abonnement 5 numéros: 100 F. Des scénarios pour AD&D et Cthulhu... une rubrique micro. Dragon Radieux, Le Charbinat, 38510 Morestel.

LES BONNES OCCASES VEND

• jeu vidéopac G 7200 Philips avec moniteur (écran incorporé) + 12 cartouches: 2 100 F. J.G Huntzinger, 72 rue de Rennes, 7500€ Paris. Tél: 45 48 15 91.

• ordinateur Laser 200 + livres d'explications + livres de programmes de jeux (le Grand Prix, Squash...). Bon état: 1 000 F Frédéric Naut, 11 rue Haute, 57130 Gravelotte. Tél: (16) 87 60 07 89.

• TI 99/4A (manuel en français, listing de jeux) 2 manettes de jeux, jeux (listing tome 2) + 6 jeux + prise péritel: 1 900 F. Option: prise pour TV datant de plus de 5 ans: 250 F. Olivier Vidal, Moulin de Sonney, 33360 Carignan de Bordeaux. Tél: (16) 56 20 63 96.

• Spectrum 48 Ko. Péritel + 2 magnétophones + 200 jeux récents. 1 600 F. Olivier Scamps, 17/3 avenue de la Redoute, 92600 Asnières. Tél: 47 98 45 92.

• Oric Atmos 48 K + péritel + alimentations + manuel + livre + cassettes de jeux: 1 500 F. Jean-Michel Szymczak. Tél: (16) 60 26 52 95 le soir.

• nombreux jeux sur Commodore 64. Michel Magnier, 1102 les Tilleuls, 52200 Langres.

• Okinawa, Rommel: 120 F chaque ; Dragon Hunt: 100 F; Fortress Europa: 150 F; 1870, Austerlitz: 50 F chaque. Philippe Thévenet, Les Dolomites Le Plat'haut, 42390 Villars. Tél: (16) 77 79 14 43.

• ZX81 (nov. 85), 16 K + Qsave + 6 logiciels + 3 cassettes de programmes + 4 ordi 5 + 6 livres programmation: 1 000 F. (Pas de vente unitaire). Tél : (1) 48 78 53 76, demandez Alain entre 20 et 21h.

• jeux de société neufs: Mai 68: 60 F; War of the ring: 90 F; Diplomacy, D&D, Wohrom: 80 F chaque. Patrick Perrault, 15 place Jules Ferry, 56100 Lorient. Tél: (16) 97 21 76 45.

• TI99/4A (avril 84). Console + cables + magnétophone + cordons magnétophone + 5 cartouches + programmes basic. Franck Alexis, 660 avenue de la gare. 34140 Montbazin. Tél : (16) 67 78 75 76.

• pour Apple IIe cartes 128 Ko (1 300 F) + Z80 (400 F) + 80 col. + 64 Ko (650 F). Les trois: 2 200 F. Philippe Maguet, 14 allée de la bonne vallée, 78620 Etang la Ville. Tél: (16.1) 39 58 16 08.

• Atari 800XL + lecteur 1010 + table traçante + Atari artist + jeux + livres sur Basic : 1 800 F. Tél: (16.1) 69 30 15 50.

• ordinateur Alice + documentation + programmes + jeu électronique: 850 F. Nicolas Carsoulle, place Aristide Briand, 33360 Quinsac Latresne. Tél: (16) 56 20 85 80.

• Atari 800 XL, lecteur de disquettes, tablette graphique, + jeux: 5 000 F. Philippe Vernet, 139-141 Gabriel Peri, 93200 Saint Denis. Tél: (1) 45 80 59 44.

• Panzer Blitz en français: 200 F et J&S 8-9-17, 15 F chaque. Tél: 45 95 03 99, demandez Alexis.

• Nombreux wargames et revues (liste contre enveloppe timbrée). Dungeon Master guide: 150 F. Lost World: 30 F. Pierre-André Dupuis, 8 rue Bernard de Clairvaux, 75003 Paris. Tél 42 78 58 10 entre 21 et 21h30.

• Programmes sur ZX81, TI57 LCD, ZX Spectrum 10 ou 20 F le programme. (liste contre enveloppe timbrée). C. Denivet, 1 allée des Bois Francilly, 02100 Saint Quentin.

• Runes nos 5 à 10: 10 F le numéro. Casus Belli (1-5-19, 8 à 13, 21 à 24): 8 F le numéro. Méga 12F. Empire galactique: 40 F, Démons: 100 F, Légende Celtiques: 120 F, échiquier électronique Constellation (10/85) 1 900 F. etc. Le Rouzo, 12 rue Ste Elisabeth, 33000 Bordeaux.

• TI99/4A + 2 livres + cable magnétophone + cassette initiation Basic + peritel + alim. + 2 manettes + Jeux ... 1 200 F. interface: 300 F. Hervé Samour, 4 rue des Acacias, 92160 Antony. Tél: (1) 46 68 24 62.

• Pour Commodore 64, programme de Football et Loto Sportif. Thierry Morel, La Montaz, 73250 St Pierre D'albigny.

• L'Appel de Cthulhu, 150 F ou échange contre Runequest, D&D expert set ou l'Ultime Epreuve, (en français) + ZX81 16 K, clavier ABS + manuel etc. 700 F. Jérome Soïz, Les hautes vignes, chemin de l'adrech, 06340 La Trinité. Tél: (16) 93 54 32 50 le soir.

• Aigle d'or pour MO5 et TO7-70 : 140 F. Echange aussi programmes pour MO5 (jeux). Raphaël Mercader, 10 rue de Touraine, 49125 Tiercé. Tél: 41 42 61 39.

• Donjons & Dragons : règle Advanced (AD&D), player Master, Deities, Monster 1 et 2, FiendFolio. 6 000 F. B. Pascal Browet, rue Puissant, 332, 6040 Jumet. Belgique.

• ZX81 + clavier ABS + 2 cassettes (10 jeux) + manuel + livre + listing divers: 950 F. Tél: (16) 61 84 14 22 après 18h.

• Oric Atmos (1 an) + péritel + lecteur cassettes + 70 programmes + documentation: 1 500 F. O. Durandet. Tél: (1) 34 62 15 52 après 19h

• Jeu d'échecs électronique Constellation (janv 84): 1 000 F. + console de jeux vidéo CBS Colecovision (dec 84): 1 000 F + Buck Rogers: 200 F. Guillaume Brumat, 9 rue des seigneuries,

92501 Rueil Malmaison. Tél: (1) 47 49 18 01 après 17h.

- Oric Atmos + péritel + tous cables + magnétophone, nombreux programmes sur cassette et sur listings + livres: 2 000 F. Ludovic Bassié, 4 rue Oscar II, 06000 Nice. Tél: (16) 93 97 28 31 après 18h.
- D&D: 50 F, Aces of Acess (en anglais), Red Seven: 100F chaque. L'Appel de Cthulhu + tableau pour MJ: 180 F. Laurent Remondi, 13/6 rue Oswald Crespi, 59130 Lambersant. Tél: (16) 20 51 20 37.
- Atmos 48K + lecteur de cassettes Hermès + 150 logiciels + livres + revues: 2 000 F. Rodolphe Mosca, 69 boulevard de la Fraternité, 44600 Saint Nazaire. Tél: (16) 40 22 25 57.
- ZX81 (1K) + manuel + carton. 1 Buschido (100 F). 1 D&D électronique Mattel avec figurines (100 F). Aurélien Le Quéré, 319 rue du bourg Beaudoin, 76400 Fécamp. Tél: (16) 35 28 13 43.
- Atari 800XL + lecteur cassettes et disquettes + TMP 4 couleurs + jeux + programmes + livres. Remy Regouffre, 12 rue des Mousses, Bt C, 13008 Marseille. Tél: (16) 91 71 69 84.
- Nombreux scénarios de jeux de rôle à prix réduits. Gilles Pirot, Biefbillers les Bapaume, 62450 Bapaume.
- Manuel des fonctions mathématiques de haut niveau pour HP15C: 80 F. Cahier de 30 programmes inédits: 20 F port compris. Jean-Paul Retru, 58 rue des Bergers, 75015 Paris.
- Amstrad CPC 464 complet + 1 joystick 512 + 70 logiciels + revues spécialisées + programmes... 4 000 F. David Lefebvre, La Serrauderie Courçay, 37310 Reignac/Indre. Tél: (16) 47 94 11 78.
- Squad Leader (300 F) + Cross of Iron (300 F) ou 500 F les 2. + magazine Simulation Cornejo n°6 (7F). Eric Minot, 25 rue du docteur Lamare, 78100 St Germain en Laye. Tél: (1) 39 73 60 38.
- ZX81 (84) + 16 Ko + manuel + clavier ABS + cassette + revues + livres: 990 F. B. Papy, 18 avenue des marguerites, 91360 Villemoisson. Tél: (1) 69 04 25 30.
- L'Aigle d'or pour TO7/70 et MO5 (130 F), Space shuttle simulator pour MO5 (180 F), jeu électronique double écran (Donkey Kong II) : 120 F + 1 autre en table top: 150 F. Loïc Maudoigt, 17 rue de Nuits, 69004 Lyon.
- ZX Spectrum + péritel + cassettes + livres: 1 500 F. Tél: 34 16 58 99.
- Canon MSX V20 + joystick + nombreux programmes (Mandragore...) : 2 000 F. Philippe Besnard, 15 rue Mélingue, 75019 Paris. Tél: 42 02 41 60.
- Yeno SC3000-32 Ko péritel, joysticks + 5 cartouches jeux + manuels et livres avec nombreux programmes. Prix intéressant. Pierre Janin, 19 cours d'Herbouville, 69004 Lyon. Tél: (16) 78 39 51 95 après 18h.
- EXL100 + 2 manettes + 2 cartouches (Basic + Tennis) + livre de programmes + interface péritel + World War3 : 1 990 F. Thierry Bothorel, 9 rue des Tulipes, 29142 Le Paou.
- ou échange contre décors D&D, 15 livres dont vous êtes le héros + 2 quêtes sans fin de D&D: 200 F + règles complètes pour Légendes: 90 F. M. Hubert, 34 bis rue de la Bourgogne, 92190 Meudon. Tél : (1) 46 26 78 06.
- Lords of creation (Avalon Hill) 160 F + module The Yeti sanction: 60 F + module Gamma world (TSR): 100F + module The legion of gold: 50 F. J. Rabier, 4 square Jasmin, Parly 2 78150 Le Chesnay. Tél : (1) 39 54 03 65.
- MO5 48K (mars 85)+ lecteur spécifique + stylo optique + initiation au Basic + programmes + livres : 2 750 F. Paul-Antoine Nguyen, 3 allée C. Debussy, 78110 Le Vésinet.
- jeu d'échecs électronique Morphy Edition (boitier + module de base) : 2 000 F. Laurent Cassin, 6 rue de Gijant, 44100 Nantes. Tél : 40 69 15 22.
- VG 5000 + lecteur de cassettes + 5 cassettes + manuel d'utilisation + 1 livre: 2 000 F. Tél: 39 89 84 70 en fin de soirée.
- plusieurs jeux (Diplomacy, Attila...) 100 F chaque + 101 pièges de Grimwooth 50 F + Dungeon Screen 40 F ou échange contre figurines napoléoniennes. Tél: (16) 60 05 45 91 après 18h30, demandez Joël.
- Logiciels pour TO7, MO5, nombreux jeux, 70 F la disquette. Marianne Berge, 11 rue Fessart, 75019 Paris.
- TI99/4A + câble cassette + péritel + cassettes jeux + jeux et livres sur la TI: 700 F. Pascal Dhuicq, 10 rue de la Caspienne, 92160 Antony. Tél: (1) 46 66 30 72.
- TI99 + joystick: 1 000 F. Synthétiseur paroles: 500 F. Modules: Adventure, Hopper, Mash etc: 100 F pièce. Cassettes Solar System: 60 F pièce + disquettes pour Amstrad 60 F pièce. Tél : (1) 39 73 33 42 demandez Olivier.
- Cassettes Vidéopac Philipps, 75% de réduction sur prix d'achat. Tél : 45 67 60 41 demandez Timothée entre 18h30 et 20h.
- wargames Galactic Grenadiers, The Lord of the Ricys, Time Tripper + scénario pour Ultime Epreuve. Tél: 40 30 08 40 (demandez le foyer). Mathieu Chevalier.
- livres dont vous êtes le héros à partir de 15 F + figurines en plomb : figurines peintes: 10 à 15 F, non-peintes : 5 F. Tél: 43 45 63 82 entre 18h et 19h, demandez Yann.
- ou échange Méga et Empire Galactique: 19 F et 55 F. Ecrire à M. Magal, 69 voie de Chatenay, 91370 Verrières le Buisson. Tél: 69 30 07 93, demandez Frantz.
- Tobrouk + Air assault on crete 100 F + War of the ring 120 F + Car wars et Truckstop 80 F chaque. Christian Lhospice, 15 rue Coupefer, 31300 Toulouse.
- pour Apple 2+ ou 2e imprimante thermique Apple silentype avec interface hard copy graphique: 1 500 F. Jean Bernard Hentz, 11 route d'Auxerre, 10120 Saint André.
- Oric Atmos + TV + adaptation + 100 jeux + magnétophone + cordon + revues et listings: 3 500 F. Tél : (1) 64 00 50 65 après 19h.
- logiciels pour Atari 600, 800 XL et cherche contacts pour échange divers. Stéphane Souche, quartier Fontbernade, 30120 Le Vigan. Tél : 67 81 07 29 aux heures de repas.
- Oric Atmos 48 K complet: 700 F + magnétophone: 200 F + nombreux programmes du commerce et revues: 300 F. Le tout pour 1 000 F. Florence Gaja, 5 rue Nathanya, 06300 Nice.
- MO5 + magnétophone + jeux + manuels: 1 800 F. Tél: 45 27 27 57.
- TO7 + 16 Ko + magnétophone + jeux, manuels, livres, logiciels, magazines: 3 000 F. Tél: 40 76 63 86.
- J&S n° 1 à 35 avec encarts, 350 F. M. Massiot, tél. : (1) 45 39 22 01 poste 3540.
- J&S n° 4 à 11 + 13 + 14 + 15 + 16 + 21 sans encart ; n° 12 + 15 + 17 à 20 + 22 + 27, avec encart. Pascal Agussol, 18, rue Les Hyades, 30230 Bouillargues.

ACHETE

- J&S n° 1 à 9. Ecrire conditions à François Bossoutrot, 2 rue du Petit Thoré, 49350 Gennes.
- J&S n° 1 à 6. Tél : 43 46 54 90. Demandez Louis Xavier.

SOLUTIONS

PAGES 74 ET 75

Test (par Bernard Myers) :

1.
C porte le chapeau de vérité et se nomme Didier.
Si A dit vrai, B dit vrai également : impossible. Si B dit vrai, C dit vrai également : impossible. Donc C dit vrai, A ment et Pierre ne porte pas le chapeau ; B dit faux et Louis n'a pas de moustache : donc C se nomme Didier.

2.
Il faut superposer successivement D - E - F.

3.
Gagner.
(Il faut lire le crypto à l'envers) soit H C J R J X : à présent la première lettre, H, remplace la lettre précédente de l'alphabet soit G, la 2[e] lettre, C, remplace celle qui se trouve 2 places avant dans l'alphabet soit A, la 3[e] lettre, J, 3 places avant, soit G...).

4.
Quai 3.
(Le numéro du quai = nombre de consonnes du nom de la ville — nombre de voyelles).

5.
La familiarité engendre le mépris... et les enfants.

6.

ETAGE	RATEE
EXEAT	REGIE
EXTRA	STAGE
JETAGE	STRATE
JETEE	STRATEGE
JURAT	STRATEGIE
(magistrat)	STRIE
JUREE	URATE
JUSEE	USAGE
JUSTE	

7.
C'est possible sans avoir à couper la carte.
(On plie en deux, dans le sens de la longueur, on rabat un volet pour que A soit à côté de B ; puis on rabat le reste en arrière après B et on replie de nouveau 2 volets, glissant la première sous A. Les 3 volets sont côte à côte, dans l'ordre CAB, mais A est à l'envers par rapport à B et C).

8.
BONNE ANNEE.

9.
Sur B, l'ombre 1 ; sur C, 2 ; et sur A, 3.

10.
A : ROBERT ; B : LOUIS ; C : CHARLES ; D : PAUL ; E : HENRI.

11.
Toutes les figures peuvent être formées. Seule la figure D demande le retournement de l'assemblage.

12.
Il s'agit tout simplement d'une addition. Tracez un trait entre la première et la deuxième colonne. La première colonne devient la somme des trois dernières colonnes.

```
   3  2  5  1
   1  6  7  9
  +2  1  8  9
  -----------
   7  1  1  9
```

13.
URN (Tournoi, Pleurniche, Etourneau).

14.
En effectuant une à une les opérations :
1 + 2 : 3 × 4 + 5 + 6 − 7 : 8 + 9 = 10
(Il existe plusieurs variantes pour obtenir le même résultat).

15.
Marguerite a 9 poissons (les bocaux 5 et 6) ; Thomas a 9 aussi (bocaux 2 et 3) ; Nicolas a 11 (bocaux 1 et 4). Celui-ci a bien 6 poissons rouges et Thomas 3.

16.

```
M — N — C
— E A O H
A N V — O
— D — R —
— I — G U
I V E — X
S E T E —
```

17.
Une des nombreuses possibilités :

```
      1
    2   5
  3   4   4
    6   3
  1       6
    5   1
  2   2   5
    3   4
      6
```

18.
325 × 4 = 1 300
(Chiffres éliminés : 3 - 9 - 3 - 8 - 3 - 5 - 9 - 2).

PAGES 76 A 78

Echecs :

diagramme 1 : 1. Th3 (menaçant 2. T×h7+!, R×h7; 3. Dh5 mat) h6 (les deux autres défenses plausibles échouent aussi: 1. ...g6; 2. f×g6, T×g6; 3. T×h7+!!, R×h7; 4. Dh5+, Rg8; 5. D×g6+ et 6. Dg7 mat et 1. ...Te8; 2. Dh5, h6; 3. C×g7!, R×g7; 4. D×h6+ avec un mat rapide) 2. Dd2! et les blancs gagnent le Fou d7 à cause de la menace de mat sur h6.
(Morphy-Baucher)

diagramme 2 : 1. Dg6!! (1. C×f6+, F×f6; 2. F×f7+ gagne de façon plus prosaïque. Le coup du texte menace 2. C×f6+ suivi de 3. Dh7 mat. La capture en g5 ne constituerait pas une défense suffisante à cause de l'ouverture de la colonne h, alors l'amateur ne résiste pas à l'appât...) 1. ...f×g6; 2. C×e7+! (échec double!) Rh8; 3. C×g6 mat!
(Mieses-Amateur)

diagramme 3 : 1. Cf7!!, R×f7 (la tentative 1. ...F×f3, pour supprimer ce dangereux Cavalier aurait amené un joli mat : 2. D×e6, Cf8; 3. Ch6+, Rh8; 4. Dg8+!!, C×g8; 5. Cf7) 2. D×e6+!!, Rg6 (car si 2. ...R×e6; 3. Cg5 mat! Etonnant) 3. g4!! et les noirs ne peuvent parer à la fois 4. F×f5 mat et 4. Ch4 mat.
(Alekhine-Amateur)

diagramme 4 : 1. ...b3!!; 2. Ta3 (car 2. T×d4 est puni par 2. ...Ta8+! suivi du mat. Les autres coups de la Tour sur la colonne a auraient eu la même réplique. Quant à l'essai 2. Cc4, il se heurtait à 2. ...T×c4; 3. D×c4, D×c4; 4. T×c4, C×c4 et les noirs ont deux pions de plus en finale) Tc2!! et les blancs n'ont pas

de parade adéquate : si 3. Tb1, D×b2+!!; 4. T×b2, Tc1+ et 5. ... T×b1 mat, si 3. C×c2, b×c2; 4. Ta2, Cb3 mat, et enfin à 3. Cc4, C×c4!; 4. T×d4, Tc1 mat.
(Gestaldi-Guisti)
diagramme 5 : 1. ...Th1+!!; 2. C×h1, Fh2+!!; 3. R×h2, Th8+; 4. Rg3 (4. Rg1, T×h1 mat) Cf5+; 5. Rf4 (ou 5. Rg4) Th4 mat. Au lieu de cela Tschigorine joua 1. ...b6. Errare humanum est!
(variante d'une partie Schiffers-Tschigorine)
diagramme 6 : 1. Th8+!!, F×h8; 2. Dh7+, Rf8; 3. Fc5+!! et les noirs vont subir le châtiment du mat: si 3. ...Re8; 4. Dg8 mat, si 3. ... Te7; 4. D×h8 mat, si 3. ...Td6; 4. T×f7+ suivi du mat, et enfin sur 3. ...D×c5 vient 4. T×f7+ également.
(Schmidt-Udovcic)
diagramme 7 : Sur 1. F×d4+, Tf6 la partie pourrait continuer, par contre après le coup trouvé par Steinitz, on aboutit au mat : 1. T×h7+!!, R×h7; 2. Dh1+, Rg7; 3. Fh6+!, Rf6 (3. ...Rh7; 4. F×f8+ suivi du mat) 4. Dh4+!, Re5 (4. ...Rf5; 5. Df4 mat ou 4. ... g5; 5. D×g5 mat) 5. D×d4+, Rf5; 6. Df4 mat.
(Steinitz-Tschigorine)
diagramme 8 : 1. Ce7+, Rh8; 2. D×h7!!, R×h7 (et maintenant 3. Th3 mat? Non, car la Tour blanche est clouée) 3. d5!!, Dc8 (il n'y a pas mieux) 4. Td4!, g6 (toujours forcé) 5. Th4+, Rg7; 6. Ff6 mat.
(partie d'amateurs)
diagramme 9 : 1. Df7!! (une Dame taboue à cause de 2. Td8+ suivi du mat, et qui menace mat à g7 et f8) Ce6 (espérant 2. D×e6, g×f5, mais...) 2. Td8!! (boum!) Dc1+ (car 2. ...T×d8; 3. D×f6+, Rg8; 4. Ce7 mat et 2. ...C×d8; 3. Dg7 mat ne valent pas mieux) 3. Rh2, Df4+ (3. ...Dc7+; 4. D×c7, C×c7; 5. T×f8 mat) 4. Rh3! et il n'y a plus d'échecs « potables ».
(Willaert-O'Kelly)
diagramme 10 : 1. ...D×f3!!; 2. g×f3, Tg6+; 3. Rh1, Fh3! (avec la menace 4. ... Fg2+; 5. Rg1, F×f3 mat) 4. Td1 (si 4. Tg1, T×g1+!; 5. R×g1, Te1+; 6. Df1, T×f1 mat) Fg2+; 5. Rg1, F×f3+; 6. Rf1, Fg2+; 7. Rg1, Fe4+!! (Morphy ne vit pas ce mat et joua 7. ...Fh3+) 8. Rf1, Ff5!!; 9. De2 (le plus résistant) Fh3+; 10. Re1, Tg1 mat
(Paulsen-Morphy)
diagramme 11 : 1. ...D×h2+!!; 2. R×h2, Th6+; 3. Rg3, Ce2+; 4. Rg4, Tf4+; 5. Rg5 (et maintenant?) Th2!! (menace 6. ...h6 mat) 6. D×f8+ (forcé) R×f8; 7. Cf3 (il n'y avait pas de défense contre la manoeuvre qui va suivre. Si je me trompe écrivez-moi!) h6+; 8. Rg6, Rg8!!; 9. C×h2 (se donnant la case h5) Tf5!! (avec deux idées : 10 . ...Tg5 mat et 10. ...Cf4 mat) 10. e×f5, Cf4 mat!! Magnifique.
(Hermann-Hussong)
diagramme 12 : 1. ...Dg3!!! on dit que les spectateurs, enthousiasmés, lancèrent des pièces d'or quand les blancs abandonnèrent sur ce coup. En effet, cela est justifié au vu des variantes : 2. h×g3, Ce2 mat; 2. f×g3, Ce2+; 3. Rh1, T×f1 mat; 2. D×g3, Ce2+; 3. Rh1, C×g3+; 4. Rg1, Ce2+; 5. Rh1, Tc3! et les noirs ont une finale facilement gagnée.
(Levitzky-Marshall)

JEU CONCOURS JARNAC !

Vous avez été rapides et perspicaces... pour répondre au deuxième concours de la page 95 lancé par Habourdin International. La bonne réponse était : OPIMUS + A + H + X = AMPHIOXUS.
Les 20 premiers recevront un scrabble version bois.
Ce sont : NEGRE Jean (75018 Paris); MATHIEU Philippe (91160 Longjumeau); PIALAT Michel (56100 Lorient); LUMBROSO Valérie (94160 Saint-Mandé); CREHANGE Pierre (31400 Toulouse); JEAN Marcelle (30330 Connaux); BRACQUART Michel (75013 Paris); BOUDEHEN Danièle (56100 Lorient); SCHOONHEERE Régis (78120 Rambouillet); CARO Bernard (75020 Paris); LECONTE Dominique (14100 Lisieux); RIVOIRE Pierre (42390 Villars); BARDIN Renée (42100 St-Etienne); NEGROS Olivier (75016 Paris); VANEXEM Patrick (62840 Laventie); BONAMY André (77140 Moncourt-Fromonville); CANTECOUBE Françoise (92000 Nanterre); LOURS Marie-Annick (59160 Lomme); MERRHEIM Philippe (59890 Quesnay-sur-Deule); LOUVET Guy (92000 Nanterre).

PAGE 79

Tarot

Problème n° 1 :
que ce soit en D.L. ou en D.D., vous êtes en présence du jeu typique de Garde Sans. La possession des trois compères 21-20-Excuse représente toujours une puissance considérable au Tarot. La longue à ♦ s'avèrera dissuasive pour la Défense et les reprises de main sont quasiment directes.
Jouer avec le chien n'est pas débile, mais d'une prudence excessive. Un changement de la conformité de votre main ne serait pas proportionnel à la prime accordée au jeu sans écart. Il faut envisager une répartition équilibrée, quelques points (voire quelques tarots) hors du combat et profiter de votre force distributionnelle.
Problème n° 2 :
malgré les apparences, ce jeu est un piège. Certes, vous détenez des éléments prometteurs, mais c'est d'une main globale que dépend l'issue du contrat. Vos points naturels ne valent pas cher et vous manifestez trop de faiblesses dans les autres couleurs. Respectez ce principe de base : lorsque votre longue est démesurée par rapport à vos atouts, sachez vous abstenir.
Si en D.D., jeu de comparaison où vous avez droit à la chute, vous pouvez tenter votre chance, en D.L., il faut passer.
Problème n° 3 :
la Garde Sans est problématique. Si Est a la bonne idée d'entamer ♥, tous les espoirs sont permis. Mais sur l'entame ♠, la plus probable, vous allez couper du Petit et vos adversaires vont s'empresser de vous déborder à l'atout.
En D.D., seul un retard à la marque peut justifier cette fantaisie. Par contre, en D.L., une Garde simple vous permettra d'éliminer vos ♣ perdants et, éventuellement, d'allonger votre dame de ♥.
Problème n° 4 :
cette donne, vouée à l'échec, est très intéressante à jouer en D.D., car elle va provoquer des écarts importants dans le champ selon la stratégie qu'adoptera la Défense. Ses gros tarots peuvent, en effet, la pousser à la faute. La maîtrise finale de vos atouts est la seule alternative de succès.
En D.L., c'est une autre affaire. Il ne faut plus compter sur la bienveillance de l'adversaire. Soyez réaliste. Ce jeu ne supporte pas un chien « blanc ». Caresser un chien ne vous laisse rien présumer de ses réactions. Passez votre chemin.
Problème n° 5 :
dans toutes les situations, il faut se contenter d'une Garde, car le problème crucial est le sauvetage du Petit et point n'est besoin de gaver l'ennemi. Créer deux coupes est toujours d'un bon rapport, surtout en D.L.
En D.D., même si vous marquez un temps d'hésitation avec des frémissements dans les doigts, ne transpirez plus. Dites-vous bien que votre raisonnement sera tenu par la plupart des joueurs de votre ligne.
Problème n° 6 :
il faut être damné pour jouer un jeu pareil. Le chien apportera vraisemblablement trois couleurs inutiles. C'est ce que l'on appelle en termes de métier vulgairement une « poubelle ». Si vous recevez ces cartes en D.D., déchirez-les ! Vous éviterez ainsi des souffrances à vos collègues qui s'en montreront sûrement reconnaissants. En D.L., un seul conseil : passez à la vitesse de l'éclair.
Problème n° 7 :
le dilemne peut provenir de la teneur des atouts. Mais en D.D comme en D.L., il faut Garder. L'élimination des perdantes est impérative et il est trop tentant de chercher deux tarots au chien pour assurer la poignée et le Petit au bout.
Garde est le contrat logique et classique. Toute autre enchère serait aléatoire et présomptueuse.
Problème n° 8 :
encore une donne qui empêche de dormir le joueur agressif. La poignée est constituée, le Petit au bout n'est qu'une formalité et les 51 points requis ne sont pas sur table. Ce genre de main illustre parfaitement l'attrait du Tarot. Une ou deux fautes de Défense peuvent conduire à bon port la Garde Sans. En D.D., c'est un jeu tangent qui peut devenir un bon coup psychologique. En D.L., la simple Garde garantit le contrat.

Problème n° 9 :
en D.D. et en D.L., les objectifs sont les mêmes. Vous devez découvrir au chien le palliatif de ce jeu médiocre. En premier lieu, d'éventuels contrôles manquants et, surtout, un atout pour la poignée. Il vous faudra certainement lutter pour amener le Petit au bout, mais c'est le but primordial que vous devez vous fixer. Votre sort dépend entièrement de votre écart.

Problème n° 10 :
pour toute la ligne, ce sera l'ouverture de la chasse. Malgré la puissance de cette main, je recommande la Garde simple dans tous les cas. En effet, la prise du Petit ne fait pas tout. Si le Petit est assez long, sa résistance va provoquer des défausses fatales chez les défenseurs. Le Tarot est un jeu de réflexion, pas une entreprise de démolition !...

PAGES 80 ET 81

Dames :

diagramme 1 : 39-33 (2-8) 33×24 (19×39) 28×10 (15-20) 43×34 (4×15) (B+1)
(Delhom-Biagianti, 10e ronde).

diagramme 2 : (24-29) 33×24 (23-28) 32×23 (17-21) 26×17 (12×34) 35-30 (10-15) 30×39 (14-20) 24-19 (13×24) (N+1)
(Maubon-Dubois, 9e ronde).

diagramme 3 : (34-40) 44×35 et les blancs abandonnent sans attendre (20-24) 35×19 (2×35) 21-17 (35-40) 17-11 (40-45) 11-7 (1×18) 6-1 (18-34) (N+)
(Delhom-Guinard, 8e ronde).

diagramme 4 : (16-21) et les blancs abandonnent sans attendre 45×26 (27-31) 26×37 (48×26) (N+)
(Compper-Guinard, 11e ronde).

diagramme 5 : 29-23 (18×29)**A** 34×21 (11-16) 21-17**B** (22×11) (B+1)
A: (28×19) 25-20 (14×25) 38-32 (27×29) 34×1 (B+)
B: les blancs ne peuvent pas conserver le deuxième pion d'avance. Sur 41-37 (16×27) 37-32 (12-18) 32×21 (22-28) 33×22 (18×16) (N+1)
(Maubon-Delhom, 7e ronde).

diagramme 6 : (20-24!)**A** 19×30 (21-27) 31×13 (8×37) et les blancs abandonnèrent après 36-31 (37×26) 30-

24 (26-31) 29-23 (31-37) 23-19 (37-41) 19-14 (41-47) 34-29 (12-18) 24-19 (18-22) (N+)

A: une combinaison plus spectaculaire et plus radicale existait par (12-17) 23×3 (21-26) 3×21 (16×38!) 33×42 (26×48) 29-23 (25-30) 34×14 (48×9) (N+)

diagramme 7 : (24-29) 33×24 (23-29) 24×33 (14-20) 25×23 (18×49) (N+)
(Maggiore-Maubon, 6[e] ronde).

diagramme 8 : 27-22 (18×27) 30-25 (19-23)**A B** 25×14 (15-20)**C** 14×25 (N+)

A: (13-18) 25×23 (18×29) 33-28 suivi de 26-21 ou 37-31
B: (24-30) 25×23 (13-18) 35×24 (18×20) 37-31 (B+1)
C: sacrifice de pion obligatoire, sinon les blancs filent à dame tôt ou tard par 14-10 ou 14-9
(Nimbi-Maggiore, 7[e] ronde)

diagramme 9 : 24-19 (13×24) 29×9 (18×38) 9-3 (12-18) 3-12 (22-28) 12×49 (B+).
(Sijbrands-Plantin, simultanée à l'aveugle).

diagramme 10 : 48-42!**A** (6-11)**B C** 26-21 (17×26) 28-22 (18×27) 32×21 (26×17) 44-39 (35×33) 38×9 (B+)
A: la menace du coup Philippe est maintenant imparable.
B: (20-24) 34-30 (25×34) 40×20 (B+1)
C: (1-7) 28-22 (17×28) 34-29 (23×34) 32×1 (34-39) 44×33 (35×44) 45-40 (44×35) (B+)
(Faucher-Delmotte, promotion A, 8[e] ronde).

PAGES 82 ET 83

Scrabble :

Les anagammes :
LIGURES + C = GICLEURS
+ O = ORGUEILS
+ U = LIGUEURS
+ V = VIRGULES
+ A = LIGUERAS, LUGERAIS, REGULAIS, SURGELAI,
+ S = GLISSEUR

HILOTES + P = HOPLITES
+ O = OOLITHES
+ S = HOSTILES
+ E = EOLITHES

Le deuxième coup :

1. CAUSAT(I)F en 11E, 98 points
2. HIBISCUS, en 11D, 110 points
3. (O)NCIAUX, en 6H, 101 points
4. GA(Z)ODUC, en 6E, 73 points
5. PARANOIA, en 8A, 83 points
6. EXIGENCE, en 13H, 110 points
7. MA(Z)URKAS, en 12H, 84 points
8. MALSTROM, en 12H, 74 points
9. AL(G)UAZIL, en 8H, 101 points
10. AMAZONES, en 8H, 107 points.

Les Benjamins :

avec GOULETTE, on peut faire : GARGOULETTE, MARGOULETTE

avec INTER, on peut faire : CHUINTER, EPOINTER, SPRINTER, EJOINTER, EREINTER

avec MEDICAL, on peut faire : BIOMEDICAL

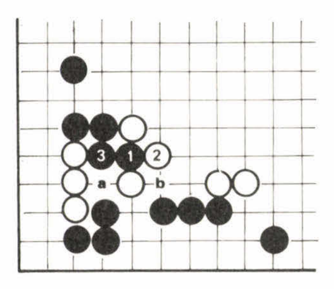
avec BARDE, on peut faire : BOMBARDE, LOMBARDE, RAMBARDE.

Partie préparée :

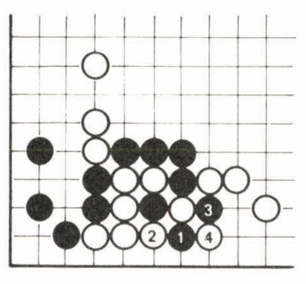
1. BAN(Y)ULS en H4, avec 72 points
2. OASIENS en G5, avec 70 points
3. DEDUITS en I1, avec 74 points
4. ATAVIQUE en 2B, avec 90 points
5. BOUCHER en A2, avec 116 points
6. ATTELAS en B8, avec 70 points
7. AMIANTE en F9, avec 79 points
8. ELEVEUSE en 15D, avec 86 points
9. OPTIMAL en E5, avec 106 points
10. EXERCEE en D7, avec 147 points
11. R(A)NIMER en C9, avec 115 points
12. DOURINE en 14H, avec 81 points
13. PROFILE en 13I, avec 105 points

PAGE 86

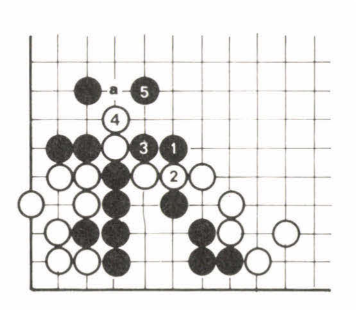
Go



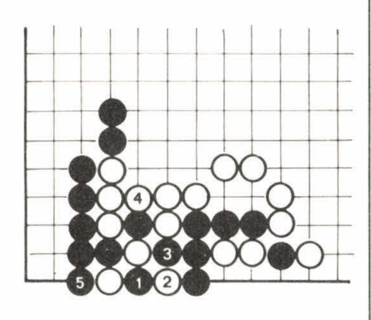
Problème 1 : le coup en 1 *(Hane Komi)* fait apparaître que le blanc ne peut pas protéger en même temps les coupes en *a* et *b*.



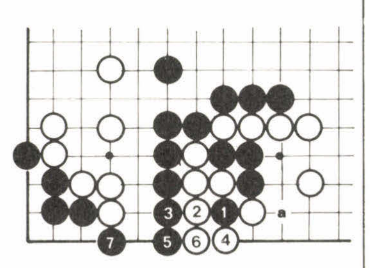
Problème 2 : 1 est le bon *Atari*. La meilleure résistance blanche donne un *Ko*. Si le blanc répond en 3, le noir 2 capture 5 pierres.



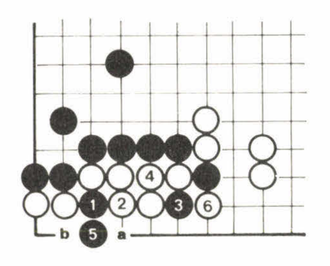
Problème 3 : après 1, le blanc n'a pas de bon coup. S'il connecte en 2, le noir capture 2 pierres blanches avec 5 *(Geta)*. Le noir 1 en 3 ne marche pas (blanc 4, noir 2, blanc 1). Un coup blanc en *a* est *Sente* et la trappe se referme.



Problème 4 : 1 est le seul coup. Après 5, le blanc ne peut pas jouer en 1 *(Damezumari)*.



Problème 5 : le sacrifice en 1 est *Tesuji*. Après le double *Sagari* 3-5, le blanc ne peut pas parer la double menace en 6 et 7. S'il veut garder le coin, il répond au coup 1 en *a* et le noir capture en 2.



Problème 6 : la coupe en 1 est astucieuse. Après 5, le blanc ne peut jouer ni en *a*, ni en *b* *(Damezumari)*. Il doit prendre en 6 et le noir n'est même pas obligé de répondre. Il capture le coin en *Sente*.

PAGE 87

Othello :
Problème 1 : 1. B7
Si 2. B6 ou B8, 3. C8, etc.
Problème 2 : 1. B1
Quel que soit le coup 2 de Blanc, Noir joue 3. D1, etc.

PAGES 88 ET 89

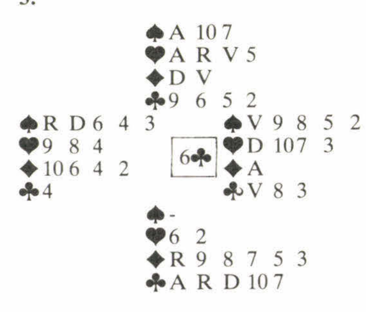
Bridge

Exercices (*)
1. 2 ♦ : la seule bonne enchère. 4e couleur forcing, enchère artificielle signalant au moins 11-12 H. Le partenaire doit continuer à décrire sa force et sa distribution.
2. 1 SA : avec 6 ♥, il aurait fallu rejeter les ♥ en faiblesse. L'enchère d'un sans atout indique 6 à 10 H et ne garantit pas une tenue dans la couleur non nommée.
3. 2 SA : 11-12 H régulier et un double arrêt dans la couleur annoncée, on ne peut pas rêver mieux que cette main.
4. 3 ♣ : le saut en mineure au 2e tour est forcing de manche. Cette enchère est plus naturelle qu'une 4e couleur forcing.

Exercices (**)
Principe important : en réponse à un contre d'appel, vous devez préciser votre force. Les sauts ne sont pas forcing.
5. 2 ♣ : 1 SA indiquerait une main de 8 à 10 H. L'enchère de 2 ♣ (couleur sans saut) limite la main à 8-9 H, le partenaire devra être prudent car il n'y a pas de limite inférieure (le répondant peut même avoir zéro point).
6. 2 ♠ : un simple saut indique 8-10 DH avec 4 ou 5 cartes dans la couleur annoncée.
7. 2 ♦ : en additionnant les points du camp, la manche est certaine, le cue-bid vous permettra de trouver la meilleure manche sans risque de voir le partenaire passer (l'enchère est forcing de manche).
8. 2 SA : en réponse à un contre-Spoutnik, vous devez annoncer le plein de votre main. Ce saut à 2 SA indique 16-17 H, votre partenaire pourra passer s'il est vraiment minimum.
9. 3 ♥ : montre 16-17 DH, ce saut n'est pas forcing, il permet au partenaire de décider du contrat final.
10. 2 ♠ : vous devez imposer la manche. Une seule enchère : un cue-bid. Toute autre enchère étant limitée.

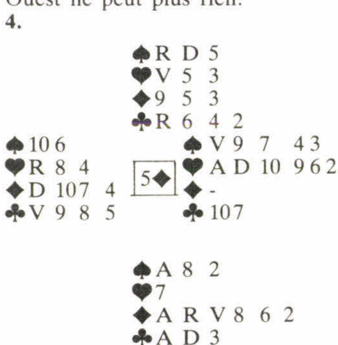
Maniement de couleur
1. Votre meilleure chance de réaliser 4 levées est de jouer le 3 du mort pour le 7 (on espère le 10 placé). Vous jouerez ensuite la dame et le valet.
2. Jouer une première fois une petite carte en Nord pour le 8. Revenir au mort et rejouer petit pour le 9 (si Est ne fournit pas d'honneur).

Le jeu avec le mort
3.



Prendre l'entame du R ♠ avec l'as du mort, purger les atouts adverses et jouer le 3 ♦ pour le V ♦. Est fait la levée avec son As et rejoue ♠. Il faut après avoir coupé, remonter au mort par l'As ♥ et présenter la D ♦, voyant Est ne plus fournir, on n'a aucun problème pour couvrir du Roi et présenter le 9 ♦ sur lequel Ouest ne peut plus rien.

4.



Sud coupe le deuxième tour de ♥. Tirer l'As ♦ et constater le mauvais partage. Pour avoir une chance de gagner, il faut qu'Ouest ait au moins 3 cartes à ♣. Tirer l'As ♠ puis le R ♠, couper un coeur en main et tirer trois coups de ♣ en terminant au mort. A ce stade du coup, on a le compte de la main d'Ouest et la suite ne pose pas de problème, avec la distribution décrite on coupe le dernier ♣ et il ne reste plus qu'à jouer ♠. Ouest est obligé de couper et de rejouer atout dans la fourchette RV.

5.

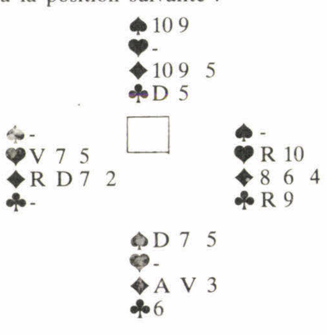
	♠V 6 ♥D 9 8 5 ♦A D 4 3 ♣A D 6	
♠R D 10 9 ♥2 ♦V 9 8 5 ♣10 7 5 4	6♥	♠8 7 5 4 3 2 ♥V 7 ♦6 ♣R V 9 3
	♠A ♥A R 10 6 4 3 ♦R 10 7 2 ♣8 2	

Prendre l'entame du R♠ avec l'As du mort, purger les atouts en 2 tours et tirer A et D♦ (pour éventuellement capturer un valet quatrième en Est), on constate le mauvais partage. C'est le moment de se souvenir de l'entame ; en effet elle indique presque sûrement qu'Ouest possède la D♠. Tirer tous les atouts et remonter au mort par l'As ♣ (à 3 cartes de la fin, Ouest est obligé de garder la D♠ et deux ♦). Il ne reste plus qu'à jouer le V♠ pour mettre Ouest en main ; il ne peut que jouer ♦ dans notre fourchette.

6.

	♠R 10 9 8 4 ♥3 ♦10 9 5 ♣A D 5 2	
♠6 3 ♥D V 9 7 5 ♦R D 7 2 ♣10 8	4♠	♠V ♥R 10 6 4 2 ♦8 6 4 ♣R V 9 7
	♠A D 7 5 2 ♥A 8 ♦A V 3 ♣6 4 3	

Prendre l'entame de la D♥ avec l'As de Sud, couper un ♥, faire tomber les atouts, jouer As ♣ et petit ♣ des deux mains pour arriver à la position suivante :



Est contre-attaque ♦, Ouest fait la levée de la Dame, mais doit jouer soit ♥ dans coupe et défausse soit ♦ dans notre fourchette. (S'il lui restait un ♣, nous pourrions affranchir un ♣ du mort).

Entame :
7. L'entame de la D♣ est neutre, elle ne compromet rien, mais il vaut mieux lui préférer le singleton ♥ qui peut faire chuter le contrat si Est détient deux rentrées.
8. Les enchères ont montré que le camp N-S détient au moins 8 cartes à ♦, votre partenaire est donc singleton ou chicane ♦. Il faut donc entamer ♦ pour le faire couper deux fois, choisir le 7 qui vous permettra de faire un appel de préférence (quand Est reprendra la main, il rejouera dans la plus chère des deux couleurs restantes). Avec l'As ♣ à la place de l'As, il aurait fallut jouer le 2 ♦.

Jeu de la défense :
9. Il faut croire la carte du partenaire (malgré la carte trompeuse du déclarant). Votre partenaire est sûrement singleton, rejouez le 9 ♦ (votre plus grosse carte à ♦) pour lui faire un appel de préférence ainsi, il n'aura aucune peine à rejouer ♥ pour votre As et une 2e coupe. (Avec l'As ♣ à la place de l'as ♥, il aurait fallu rejouer le 3♦).
10. Puisque le mort est singleton, le valet ne peut pas signifier un encouragement à continuer ♥, pas plus que la parité ; il s'agit d'un appel de préférence pour la plus chère des deux couleurs restantes. Votre partenaire vous indique donc qu'il possède l'As ♦ (et peut-être le valet ou le 10). Néanmoins, il faut jouer le R ♣ pour affranchir un ♣ avant qu'il ne disparaisse sur un ♦ maître, il serait toujours temps de rejouer ♦ après avoir encaissé un ♣.

PAGE 90

Backgammon :
Diagramme 1 : Il faut jouer N1N5-B6B4. Ainsi, Blanc évite de se laisser enfermer en N1, commence la construction de B4, et laisse deux blots « extracteurs » pour inciter Noir à casser B5.
Diagramme 2 : Blanc doit utiliser le 6 pour frapper en N9. Mais il ne doit surtout pas couvrir une case dans son jan avec le 5 ; il faut au contraire créer un blot supplémentaire dans le jan, en espérant être frappé et améliorer ainsi son timing. Le meilleur mouvement est donc N3N9*-B8B3.
Diagramme 3 : Avec ce mauvais dé, une seule solution pour éviter le redouble à 4 ; il faut jouer B2B1*-B9B5, en laissant deux blots. Noir a 20 chances sur 36 de frapper, mais ne peut redoubler, car il risque de perdre un gammon s'il ne rentre pas immédiatement.
Diagramme 4 : Le compte de course de Blanc est de 102, alors que celui de Noir est de 120. Blanc doit donc doubler, car il lui suffit pour cela,

entre 100 et 110, d'avoir 14 d'avance.

Diagramme 5 : N1N8 serait mal joué, car :

— vous n'avez aucune chance d'éviter la partie double en courant ;

— en restant, vous ne perdrez une partie triple que si Noir fait un double (sauf 1-1) ou si vous faites 3-2 au coup suivant. Dans tous les autres cas, vous perdrez au pire une partie double, et vous pourrez même encore gagner dans les 10 cas sur 36 où Noir laissera 2 blots !... Jouez donc B7B3-B7B4.

Diagramme 6 : Blanc a 19 chances sur 36 de sortir en un coup. S'il n'y parvient pas, il sera doublé par Noir qui a, lui, 29 chances sur 36 de sortir en un coup, et il devra donc refuser ce double.

La situation est donc simple : ou Blanc sort tout de suite, ou il a perdu.

S'il ne double pas, son espérance de gain sera donc :

$$E = \frac{19}{36} - \frac{17}{36} = + \frac{2}{36}$$

S'il double, elle sera égale à :

$$\frac{2 \times 19}{36} - \frac{2 \times 17}{36} = + \frac{4}{36}$$

Il doit donc doubler.

Diagramme 7 : La seule différence avec le diagramme précédent réside dans la présence du videau chez Blanc. S'il double, la situation sera similaire à celle du cas précédent :

$$E = \frac{4 \times 19}{36} - \frac{4 \times 17}{36} = + \frac{8}{36} = + \frac{288}{1\,296}$$

En revanche, s'il ne redouble pas, il aura encore, dans le cas où il ne sort pas tout de suite, la possibilité de gagner si Noir ne sort pas non plus (7 chances sur 36). Son espérance de gain sera donc :

$$\frac{2 \times 19}{36} + 2\left(\frac{17}{36} \times \frac{7}{36}\right) - 2\left(\frac{17}{36} \times \frac{29}{36}\right) =$$

$$2\left(\frac{684}{1\,296}\right) + 2\left(\frac{119}{1\,296}\right) - 2\left(\frac{493}{1\,296}\right) = + \frac{620}{1\,296}$$

Blanc ne doit donc pas redoubler.

Diagramme 8 :

On pourrait ici être tenté d'effectuer des calculs compliqués en disant que Blanc, pour gagner, doit faire un double autre que 1-1 à son premier jet ou bien, si ce n'est pas le cas, ne doit pas faire un as à son premier jet (sauf 1-1) ni à son deuxième, à condition toutefois que Noir ne fasse pas lui-même un double à son premier jet...

En fait, Blanc ne doit pas redoubler :

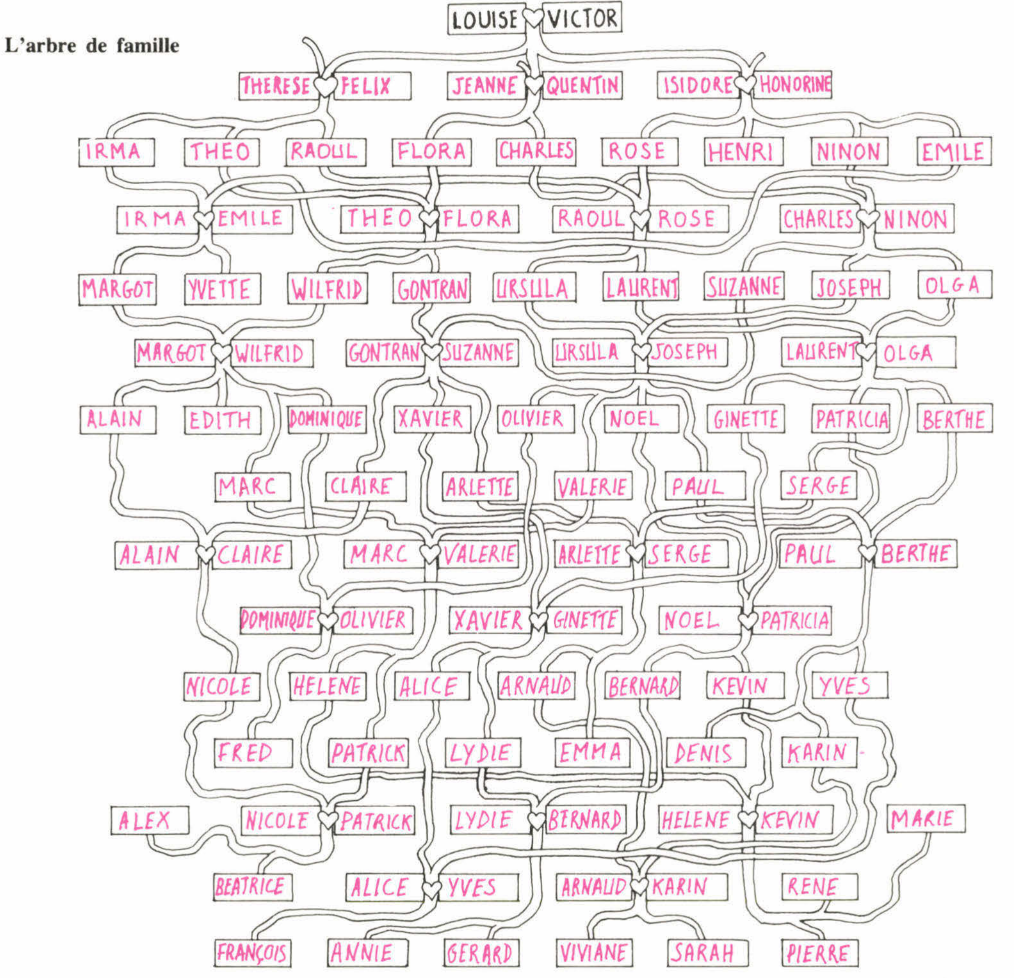
— s'il redouble et fait un as tout de suite, Noir lui renvoie immédiatement un videau à 8 imprenable, l'empêchant de prendre sa chance au coup suivant ;

— s'il ne fait pas d'as au premier jet (ou s'il fait 1-1), il peut, pourvu que Noir ne fasse pas un double, redoubler au tour suivant : il aura alors 26 chances sur 36 de gagner, et Noir devra toujours accepter, ayant plus d'une chance sur 4.

PAGES 92 ET 93

Histoires de famille (par Louis Thépault et Luc Malher) :

L'arbre de famille



Famille nombreuse :

Plaçons-nous il y a deux ans. L'aîné ne pouvait avoir 5 ans. En effet, comme il y a eu une naissance chaque année, la somme des âges serait au minimum 5 + 4 + 3 + 2 + 1 = 15, or il n'y avait que 14 bougies.

L'aîné en 1983 avait donc au maximum 4 ans. (1)

Plaçons-nous au 1er avril 1985 et désignons par x le nombre d'enfants nés avant 1983, y le nombre d'enfants nés en 1983, z le nombre d'enfants nés en 1984.

Le nombre de bougies supplémentaires en 1985 par rapport à 1983 est: $2x + 2y + z = 14$ (2)

On déduit de (2) que z est pair et on a $x + y$ qui vaut au maximum 6 et donc x vaut au maximum 5. En 1983, l'aîné avait 3 ans. La somme maximale des bougies serait alors: 12 bougies or il y en avait 14.

En raisonnant de même avec 2 ans et 1 an pour l'âge de l'aîné, on ne peut obtenir avec le maximum de 5 pour x, un total de 14 bougies. De (1), l'aîné avait donc 4 ans en 1983. Chaque âge était représenté (4 + 3 + 2 + 1 = 10 ans) et le 5e (maximum possible) avait donc: 4 ans pour porter le total à 14. On déduit ensuite de (2): y = 1 et z = 2.

Ce qui donne: âges au 1er avril 1985: 6 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 1 = 28.

Ages au 1er avril 1983: 4 - 4 - 3 - 2 - 1 = 14 (eh! il y avait des naissances multiples).

Au premier janvier 1985, Olivia et Robert avaient 8 enfants. Le 3e enfant qui a 5 ans au 1er avril 1985, est né en 1980.

Pour le Loto :

Valérie et Thierry ne sont pas nés durant un millésime à un chiffre. Avec un seul mois commençant par 1 (10 ou 12), on ne peut obtenir un

total de 10 chiffres. Il s'agit donc de millésimes à 2 chiffres, l'un d'eux se termine par 9 et l'autre par 0. Les seules possibilités sont donc pour les années: 29 et 40.
Si l'un des mois commence par 1, il ne peut valoir que 12, l'autre a un seul chiffre et les jours aussi, ce qui fait un maximum de 9 chiffres. Il s'agit donc de mois à 1 chiffre et de jours à 2 chiffres. Etc.
La combinaison de la grille est : 6 - 7 - 18 - 25 - 39 - 40.

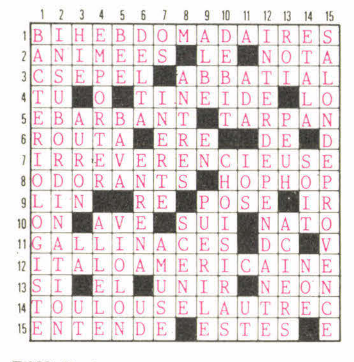
Que des vendredis !
Supposons que Paul et Sophie soient nés après le 1er mars. Que cette année-là soit bissextile ou non, chaque année qui a suivi (bissextile ou non), l'anniversaire de chacun tombe toujours le même jour de la semaine (contraire à l'énoncé).
S'ils sont tous les deux nés avant le 1er mars, le seul jour férié possible est le 1er janvier ; or ils sont nés à des dates différentes.
L'un d'eux est donc né le 1er janvier et l'autre après le 1er mars. Le seul jour férié tombant le même jour de la semaine que le 1er janvier, pour une même année est le 11 novembre et à condition que cette année soit bissextile. La dernière de ces années où ces deux dates tombent un vendredi est 1960. La précédente 1932 à rejeter (moins de 50 ans). Etc.
Sophie est née le 1er janvier 1960 et Paul est né le 11 novembre 1960. Ils se sont mariés un vendredi 31 décembre. (en 1982, peut-être !).

PAGES 94 ET 95

Diableries :
... un grand éclat de rire vous accueille ! Tous vos amis sont présents. Vous l'aurez sans doute deviné, ils n'étaient pas des joueurs en quête d'auteur de scénario, mais bel et bien eux-mêmes meneurs de jeu dans une aventure grandeur nature, où vous étiez seul joueur ! Une idée à reprendre pour piéger gentiment vos M.J. préférés.

PAGE 97

Mots croisés (par Benjamin Hannuna) :
Facile !



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	B	I	H	E	B	D	O	M	A	D	A	I	R	E	S
2	A	N	I	M	E	E	S	■	L	E	■	N	O	T	A
3	C	S	E	P	E	L	■	A	B	B	A	T	I	A	L
4	T	U	■	O	■	T	I	N	E	I	D	E	■	L	O
5	E	B	A	R	B	A	N	T	■	T	A	R	P	A	N
6	R	O	U	T	A	■	E	R	E	■	■	D	E	■	D
7	I	R	R	E	V	E	R	E	N	C	I	E	U	S	E
8	O	D	O	R	A	N	T	S	■	H	O	P	H	O	P
9	L	I	N	■	■	R	E	■	P	O	S	E	■	I	R
10	O	N	■	A	V	E	■	S	U	I	■	N	A	T	O
11	G	A	L	L	I	N	A	C	E	S	■	D	C	■	V
12	I	T	A	L	O	A	M	E	R	I	C	A	I	N	E
13	S	I	■	E	L	■	U	N	I	R	■	N	E	O	N
14	T	O	U	L	O	U	S	E	L	A	U	T	R	E	C
15	E	N	T	E	N	D	E	■	E	S	T	E	S	■	E

Difficile !

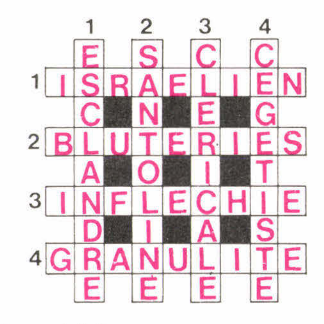


	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	C	A	S	S	E	T	E	T	E
2	A	N	T	I	R	A	D	A	R
3	N	O	R	■	■	R	E	L	U
4	D	R	I	V	E	E	■	O	C
5	I	M	P	E	T	R	A	N	T
6	D	A	T	T	E	■	A	N	A
7	A	L	E	■	T	■	R	A	T
8	T	I	A	R	E	S	■	S	I
9	U	T	S	A	■	A	H	■	O
10	R	E	E	D	I	T	I	O	N
11	E	S	S	E	N	I	E	N	S

PAGES 98 ET 99

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Les anagrammes croisées :



		1		2		3		4	
		E		S		C		C	
1	I	S	R	A	E	L	I	E	N
		C	■	N	■	E	■	G	
2	B	L	U	T	E	R	I	E	S
		A	■	O	■	I	■	T	
3	I	N	F	L	E	C	H	I	E
		D	■	I	■	A	■	S	
4	G	R	A	N	U	L	I	T	E
		E		E		E		E	

Les mini-tirages :
NAOS, UPAS, OBEI, BRIO, DUEL, NOEL, SAUR, COIT, PEUL, FUEL.

Les cousins :
- LABDANUM, LAUDANUM
- BOULETTE, GOULETTE, HOULETTE, POULETTE, ROULETTE
- MOLAIRE, POLAIRE, SOLAIRE
- PANSE, PARSE, PASSE, PAUSE, PAYSE
- CARTEL, CARTER, CARTES
- COACHES, COUCHES
- BLOQUENT, CLOQUENT, ELOQUENT, FLOQUENT
- CAPELET, CAPULET
- CREMAGE, CRENAGE, CREPAGE
- ENDIABLE, ENVIABLE.

Du coq à l'âne :
- CAF, CAB, RAB, ROB, FOB
- POP, POT, PAT, BAT, BAL
- BOF, BOT, BUT, ZUT
- SEINE, SENNE, BENNE, BANNE, MANNE, MARNE
- CHAR, CHAN, CRAN, CRIN, CRIS, TRIS, TAIS, TANS, TANK.

Les anaphrases :

- INCARNAT - RICANANT
- SERVEUR - VERSEUR
- GRIFFAIT - GRAFFITI
- SERRISTE - RESISTER
- PEUPLADE - DEPEUPLA

La filière :
TOIT, OTITE, TERTIO, ETROITS, AORTITES, TABORITES.

Le coup de jarnac :
AXIS, RELAX, SMILAX, TAMARIX, SURCHOIX, EXEQUATUR.

PAGE 103

Mots et nombres... croisés (par Jean Lacroix et Claude Abitbol) :
A double détente :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	A	R	T	I	C	U	L	I	E	R
2	R	I	E	U	S	E	S	■	M	U	E
3	E	D	E	N	■	■	A	M	P	■	S
4	S	A	L	I	E	S	■	S	U	E	S
5	C	■	S	Q	U	E	L	E	T	T	E
6	R	E	■	U	R	I	E	■	E	U	R
7	I	■	L	E	O	N	■	A	■	I	R
8	P	■	A	S	P	E	R	G	E	■	E
9	T	R	I	■	E	■	H	E	R	E	S
10	I	■	N	E	■	L	U	N	E	S	■
11	O	P	A	L	E	■	M	T	S	■	F
12	N	E	G	L	I	G	E	■	■	G	I
13	S	T	E	E	N	■	S	A	L	O	N

Nombres I :

	A	B	C	D	E
A	3	2	7	6	1
B	1	1	2	■	7
C	5	4	3	■	7
D	5	■	6	4	5
E	6	4	■	9	9

Nombres II :

	A	B	C	D	E
A	2	5	7	1	8
B	4	4	8	4	■
C	9	9	1	1	9
D	6	■	2	7	7
E	4	3	5	■	9

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél : (1) 45.63.01.02

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier : Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef : Alain Ledoux
assisté de : Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction : Maryse Raffin
Direction artistique : Francis Piault
Photos : Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins : Claude Lacroix, Jean-Louis Boussange, Alain Meyer
Correspondant à Londres : Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing et développement : Bernard Da Costa
Abonnements : Susan Tromeur
assistée de Patricia Rosso
Ventes au numéro : Bernard Héraud
assisté de Marie Cribier
Relations extérieures : Michèle Hilling

Publicité
Directeur commercial Groupe Excelsior Publications : Ollivier Heuzé
Service publicité : Pablo Maurel, Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ; durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 121 500 exemplaires.


PILOTE EN DETRESSE:
AIGUILLEUR, A VOUS DE JOUER!
CONTROLE AERIEN
TO7 TO9
VIFI INTERNATIONAL
COLLECTION DIRIGÉE PAR BERNARD LAUR
CONTRÔLE AÉRIEN
Avec Contrôle Aérien, VIFI présente le jeu de rôle du XXIe siècle. Un jeu de simulation créé par des "Pros", qui restitue dans ses moindres détails le métier passionnant des aiguilleurs du ciel.
Votre mission : gérer en temps réel l'ensemble de l'espace aérien en assurant la régularité et la sécurité du trafic. Des dizaines d'avions sont dans votre zone de responsabilité, des milliers de vies sont entre vos mains. Prenez en charge un Boeing en évitant une zone militaire interdite, déviez un Airbus sans trop l'éloigner de son plan de vol. Réagissez devant un orage, méfiez-vous des deux appareils qui volent trop près l'un de l'autre à une même altitude. Huit niveaux de jeu toujours plus complexes sont à votre disposition afin que vous ne rencontriez jamais les limites de cette fabuleuse aventure.
Jour après jour, au travers de missions sans cesse renouvelées, pénétrez dans l'univers palpitant des aiguilleurs du ciel.
Disponible sur MO5, TO7, TO7/70, TO9 THOMSON
VIFI INTERNATIONAL
L'EXPÉRIENCE ET L'EXIGENCE